SÓ AVENTURAS
O melhor para seu RPG!
NÚMERO 8 - R$ 3,00
TRAMA
GLADIADORES
O lutador showman de D&D e AD&D
TARTARUGAS NINJA
Cowabonga! Para GURPS, D&D, AD&D e mais!
VENENO!
Licantropos-cobra para Lobisomem
HOLY CITY
Novo cenário em seu Mundo das Trevas
COMO AS COISAS ACONTECEM
Conto de J.M.Trevisan
CAÇA AO NECROMANTE
Exclusivo! Aventura-solo DUPLA!
7 897780 501659

Tire uma cópia ou preencha este cupom e envie para Trama Editorial Ltda.
(setor avulsos) CAIXA POSTAL 19113 - CEP 04505-970 - SÃO PAULO - SP
e você receberá em sua casa sem despesas de correio.

Relacione aqui as edições que você quer receber:

Ref.:............... Ref.:............... Ref.:............... Ref.:............... Ref.:...............
Ref.:............... Ref.:............... Ref.:............... Ref.:............... Ref.:...............

Valor total do pedido: R$..................

Minha forma de pagamento é:

❑ Cartão de credito
Nome do cartão:..
Nome do Titular: ....
Nº do cartão:..
Validade: ..../..........
❑ Cheque nominal a Trama Editorial Ltda.

Nome:..
Endereço:..
Bairro:..
Tel.:..
CEP:..
Cidade:..
Estado:..
Data de nasc.: ...../...../...... Profissão:...............

Compre também pelo telefone: **(011) 887-5408**

UMA AVENTURA QUASE SOLO!

Pois é, aqui estamos nós outra vez inventando moda. Como você deve ter notado, esta SÓ AVENTURAS é uma revista de duas caras... falando no melhor sentido, claro.

Caça ao Necromante é uma aventura-solo dupla, onde participam dois personagens. São eles, Paladino e Katabrok, velhos conhecidos dos leitores de SÓ AVENTURAS e DRAGÃO BRASIL. Um Paladino revoltado tenta vingar-se do mago que o ressuscitou em um corpo feminino, enquanto Katabrok tenta salvar o pobre amigo necromante. Quem vencerá? Com certeza ninguém, conhecendo as confusões em que esses dois vivem se metendo...

Você pode jogar a aventura sozinho, escolhendo um dos protagonistas; ou com um amigo, cada um escolhendo um herói, e em certo momento interferindo com a aventura do parceiro. Claro que, para isso, você vai precisar de duas revistas (hmmm... acho que assim já não seria aventura-**solo**). Como disse? Sim, sabemos que isso é um truque sujo para vender mais edições; mas sabe como é, o patrão exige uma certa cota de vendas...

Como sempre, não ficamos apenas na aventura-solo. Voltamos a colocar em órbita o balde, trazendo **Tartarugas Ninja** multi-sistema, para GURPS, D&D, AD&D, Toon e DEFENSORES; **Gladiadores**, o lutador showman para D&D e AD&D; a cidade de **Holy City** como cenário para Vampiro; atendendo a pedidos, um novo tipo de licantropo, os **Cobra**, para Lobisomem; **A Escola das Armas**, escola opcional de magia para GURPS; e a **Besta**, uma nova tecnologia em armas no mundo de Tagmar.

Além das costumeiras tranqueiras de RPGista, temos ainda a história em quadrinhos "N.W.O." (seja lá o que isso signifique), baseada em INVASÃO; e o conto "Como ÀS VEZES as coisas acontecem", do já consagrado J.M.Trevisan.

Suficiente? Não? Então espere que depois tem mais...

Os Editores

ÍNDICE

Capa: André Vazzios

TRAMA

DIRETORES
Ruy Pereira
Ethel Santaella

Editores Executivos:
Marcelo Cassaro "Paladino"
Rogério "Katabrok" Saladino

Direção de Arte:
Roberto Avelino

Revisão:
Hebe Ester Lucas

Diagramação:
Armando S. Pereira
Nicola Lembo Junior
Alex Borba
Wanderlei Silveira

Secretário Gráfico:
Álvaro Corrêa

Assist. de Produção:
Iris Viana
Evandro Nascimento

Secretária Editorial:
Damaris Marcelino

Colaboradores:
Lalo, Flavius, J.M.Trevisan (textos); André Valle, André Vazzios, Evandro Tocchini Gregorio, Joe Prado (ilustrações)

DEPARTAMENTO COMERCIAL

DIRETOR
Ruy Pereira

Contato:
Damaris Marcelino

ASSINATURAS E NÚMEROS ATRASADOS
TEL. 887-5408

Assistente:
Luzia Begalli

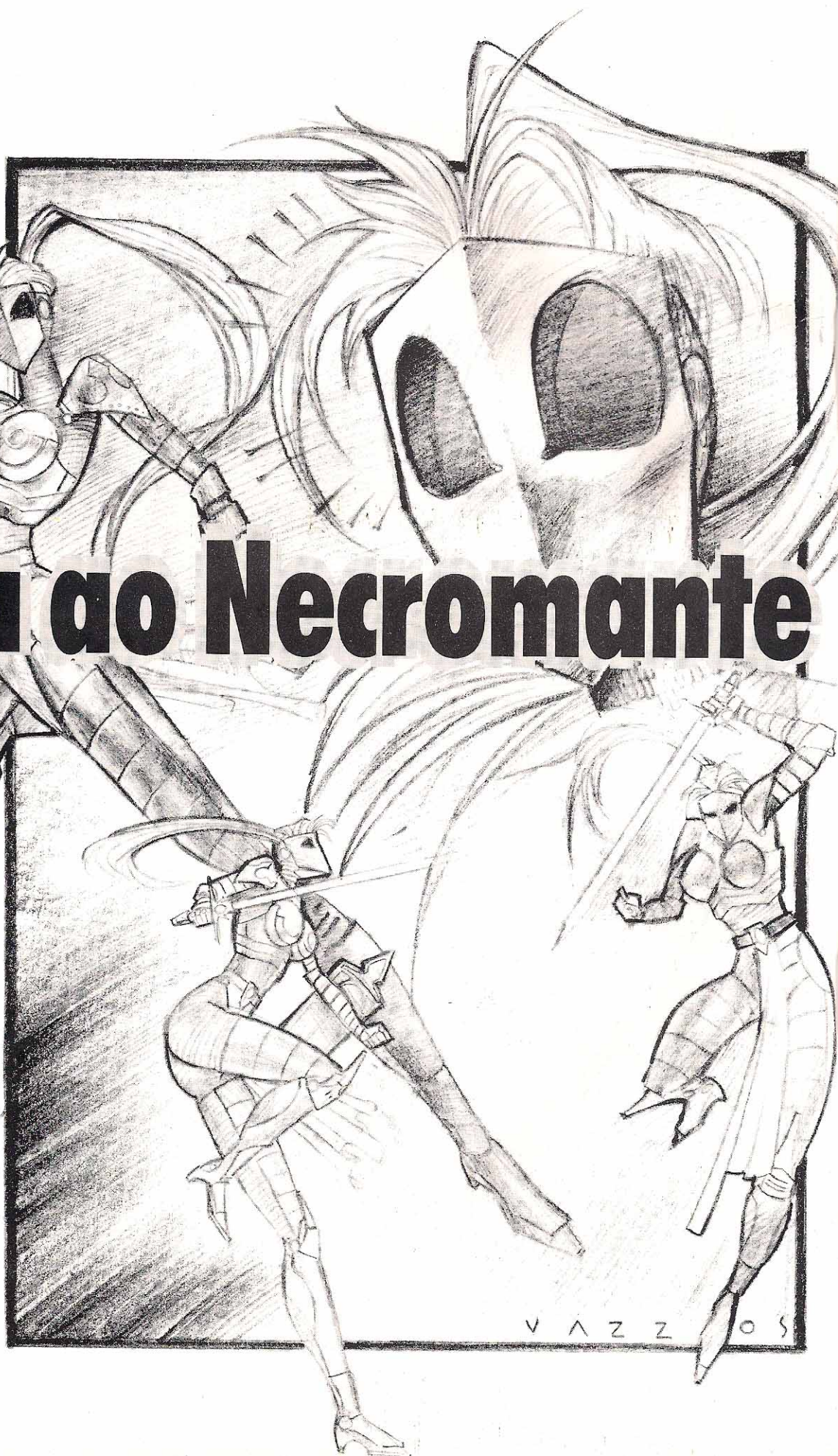
Só Aventuras (ISSN 1413-599X)
é uma publicação bimestral da **Trama Editorial Ltda.**

Administração, redação, assinaturas e publicidade:
R. Prof. Filadelfo Azevedo, 383
04508-010 São Paulo - SP
Tels.: (011)885-8879 / 887-3060
Fax: (011) 889-9594
Distribuição exclusiva para todo o Brasil:

DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações

Impressão e acabamento:
Prol - Editora Gráfica Ltda.

Caça ao Necromante

Uma nova aventura do Paladino, em busca da masculinidade perdida (hã... não é o que estão pensando...)

Ele era conhecido apenas como o Paladino, um guerreiro sagrado. Após uma vida de treinamento, orações e provações, ele conquistou o direito de lutar pelos deuses em nome da verdade e da justiça.

Armado com sua fiel caneta sagrada (sim, porque a pena é mais poderosa que a espada), que mais tarde trocou por um *Word for Windows* sagrado, nosso herói prestava socorro aos indefesos. Protegia-se apenas com uma armadura celulósica (de papelão).

Infelizmente, nosso pouco afortunado Paladino escolheu servir uma deusa belíssima, mas ciumenta. Ela exige de seus guerreiros um voto sagrado de castidade — jamais devem ter envolvimento romântico com simples mortais. Pois é! Nosso carismático herói, mesmo admirado e perseguido por legiões de formosas donzelas, era proibido de usufruir de certos prazeres carnais...

Em certo momento, contudo, sua vontade enfraqueceu. Incapaz de tolerar o assédio de uma donzela especialmente gostos... digo, atraente, ele cedeu à tentação. Evidente que sua deusa não apreciou tal gesto, logo enviando um relâmpago para fulminar o infeliz.

A comoção foi total. Clérigos de todo o mundo se ofereceram para tentar ressuscitar o grande herói — coisa que nunca poderiam fazer; afinal, o poder de um clérigo vem dos deuses, e os próprios deuses haviam matado o Paladino.

Como último recurso, o necromante Vladislav Tpish usou uma técnica arriscada para trazer de volta o Cruzado Celulósico. Infelizmente, nosso Palada não ficou contente com isso: primeiro, porque ele estava muito satisfeito lá no plano divino, na companhia de sua gostos... sua atraente deusa. Por que ele desejaria voltar?

Segundo, porque o método empregado na ressurreição provocou um pequeno efeito colateral: uma inconveniente mudança de sexo.

O Paladino é agora Paladina.

Neste instante, cedendo a um impulso nada paladínico, nosso bom Palada (ou boa, como você preferir...) deseja encontrar aquele necromante de &@$%#! e levar até ele o castigo dos deuses — especialmente de sua saudosa deusa, que deve estar bem desapontada a estas alturas! Aquele mago mequetrefe vai ver só! Ah, se vai...

Se você deseja participar da aventura como Paladina, a Cruzada da Eterna TPM, vá para 1. Se deseja participar como Katabrok, o Aventureiro-Solo, veja o outro lado da revista.

1

Quando você vai procurar Vladislav em sua torre, disposta... digo, disposto a fazer sua carcaça miserável em mil pedacinhos (pedindo perdão aos deuses, claro...), encontra apenas um criado morto-vivo.

— O... Mestre... Vladislav... não... está... — diz o cadáver, com a insuportável lentidão dos mortos. — Ele... foi... ver... o... circo... que... está... na... cidade.

Depois de agradecer pela informação, você destrói o criado (afinal, um paladino não pode permitir mortos-vivos por aí) e parte sem demora para o circo. Infelizmente, encontra no caminho uma figura bem conhecida: é Katabrok, o Bárbaro. Aquele que "cuidou tão bem" de suas cinzas após sua morte (o imbecil guardou-as em um pote de maionese!).

— Oi, chefe! Ei, vejo que está indo na direção do circo! Não pensei que gostasse de circos. Afinal, você anda tão rabugenta... digo, rabugento depois de sua ressurreição! Ainda querendo pegar o velho Vladislav? Nesse caso, acho melhor ir com você...

Só faltava essa!

Quando vocês chegam ao "Fantástico e Maravilhoso Circo dos Irmãos Tyahnnate" (você já não ouviu esse nome antes?), a multidão diante da entrada parece a chance perfeita para livrar-se do bárbaro. Não é tarefa tão difícil — Katabrok parece simplesmente hipnotizado por tantas atrações, barracas, comidas exóticas e tudo o mais. Tão sorrateiro quanto sua armadura permite, você se mistura ao público e escapa de Katabrok, o Obtuso.

Resta encontrar o necromante mais incompetente do mundo. E o melhor lugar para começar são as tendas à frente. Vá para **22**.

2

Vladislav costuma gostar de animais, vegetais e monstros estranhos. Talvez por isso ele esteja aqui.

Você entra. Vê apenas algumas pessoas, um palco, um sujeito barbudo (lembra uma versão mais jovem do Papai Noel) e uma árvore sapateando com as raízes — ou fazendo um esforço monstruoso para produzir um som que o menos lembre um número de sapateado.

Nem sinal de um mago vestindo o uniforme-padrão necromante. Você pergunta ao Papai Noel se ele viu alguém assim entrar na tenda (vá para **38**) ou vai procurar nas outras barracas (vá para **6**)?

3

Você entra a tempo de ver o número de Malagueta. Ele passa chamas em seu corpo, engole essas tochas, faz malabarismos com carvões em brasa e depois coloca-os na boca como se fossem bombons.

Pouco interessada na apresentação, você examina a platéia na esperança de encontrar o maldito Vladislav. Infelizmente ele não esta aqui. Quando o show termina, o que você faz? Vai falar com engolidor de fogo (vá para **26**) ou apenas sai da tenda(vá para **18**)?

4

Os palhaços se entreolham, sorriem e começam a fazer a maior barulheira com buzinas, sinos e gritos.

— Meus parabéns, minha enlatada mocinha — diz um deles. — Como prêmio por sua brilhante resposta, diremos onde pode achar seu amigo! Basta falar com Magnopyrol, o Mágico!

— Grata... digo, grato. E se me chamar de "enlatada mocinha" outra vez, vai precisar de um clérigo de 30° nível para consertar sua fuça!

Você pede perdão aos deuses e vai para **31**.

5

Você se atira sobre o pobre coitado com toda a sua recém adquirida fúria feminina — quando este, muito sabiamente, foge gritando por ajuda. Quando você percebe, está cercada por um bando de guardas nada simpáticos.

— Há... vocês não bateriam em uma garota indefesa, bateriam?

Não só bateriam, como bateram. Você desperta algum tempo depois, com a cabeça doendo tanto que parece ter sido pisoteada por um bando de facóceros.

Você está em uma cela, na cadeia da cidade, onde foi despositado por provocar encrenca. Parece que os deuses não estavam mesmo com você hoje: além de não encontrar Vladislav, vai ter que aturar as piadinhas do Katabrok mais tarde...

Sua aventura termina aqui, antes que coisa pior lhe aconteça.

6

Depois de andar um pouco, você se aproxima da enorme tenda principal. Um cartaz diz que "o espetáculo começa apenas ao anoitecer, e bicões não não serão tolerados".

Há mais duas barracas por aqui. Se ainda não visitou alguma delas e quer fazê-lo agora, você pode ver a barraca de "Dê um Banho no Orc" (vá para **39**); a barraca da árvore sapateadora (vá para **2**);

examinar as outras barracas (vá para **18**) ou se esgueirar por baixo da lona da tenda principal (vá para **27**).

7

Os palhaços se entreolham, sorriem e começam a fazer a maior barulheira com buzinas, sinos e gritos.

— Meus parabéns, minha enlatada mocinha — diz um deles. — Como prêmio por sua brilhante resposta, diremos onde pode achar seu amigo! Basta falar com o vendedor de balões!

— Grata... digo, grato. E se me chamar de "enlatada mocinha" outra vez, vai precisar de um clérigo de 30° nível para consertar sua fuça!

Você pede perdão aos deuses e vai para **9**.

8

Você se dirige para a tenda dos tais Kobolds Púrpuras, pensando como Katabrok, o Mata-Kobolds, gostaria de assistir esse número.

Mas, espere! Um aviso no cartaz diz que não são permitidos guerreiros com o nome começando com 'K' e terminando com "brok". Ora, quem disse que kobolds são tão estúpidos assim?

O número é interessante. Os kobolds fazem acrobacias bem ensaiadas. Como se uma só mente comandasse os oito kobolds.

Em certo momento, um dos baixinhos com cara de cachorro olha para você e diz:

— Você, Paladino! Você conhecer bárbaro chamado Katabrok? Ser amigo dele?

Se você age como um bom paladino e diz a verdade (afinal, os deuses estão olhando), você responde que sim e vai para **37**. Se responde que não, vá para **16**.

9

Você chega ao velhinho dos balões, perto da entrada principal. Ao lado dele estão amarrados, em um tronco de madeira, vários balões flutuantes feitos com intestino de animal (sabe como é, os gnomos ainda não inventaram a borracha). Eles têm muitos olhos pintados, para se parecerem com beholders: são sucesso entre a garotada!

— Não me lembro de ninguém assim por aqui — diz o velho. — Mas você não quer comprar um balão?

— Não, obrigada... digo, obrigado. Tem certeza?

— Sabe, minha memória já não é mais a mesma. Mas você não vai mesmo querer um balão? Seus amigos vão ficar impressionados! Você...

— NÃO, eu NÃO quero seus estúpidos balões — você grita, perdendo a compostura de paladino. — Quero apenas o MAGO, entendeu? QUERO AQUELE NECROMANTE FILHO DA P...

— Calma, mocinha! — diz o velhinho, assustado, escondido entre os balões. — Agora que mencionou, um rapaz que poderia (note bem, poderia) ser o mago que procura comprou um balão e foi embora do circo. Só me lembrei agora. Sabe como é, a idade, o cansaço...

Ele foi embora! O NECROMANTE VOLTOU PARA CASA!

Deixando o velho falando sozinho, você corre para a torre do Vladislav. Vá para **14**.

10

A tenda de Madame Rozancoobah é enfeitada com moedas, fitas, lenços coloridos e toda essa parafernália.

Entre algumas almofadas no chão está uma mulher caída, vestida como cigana. Deve ser a tal madame, você deduz. Ela olha para você com expressão vazia, olhos arregalados, boca aberta. Parece que viu algo muito chocante. Está balbuciando coisas:

— Ele está aqui... Aquele que você procura...

— Vladislav? O necromante? Onde ele está?

— Ele... está...

E a cigana desmaia, antes de concluir a frase. Mas que ÓÓÓTIMO! Se você quiser continuar a procura, vá para **18**. Se acha que o mago não deve mais estar no circo e quer desistir da busca, vá para **33**.

11

Quando você entra, um homem com pouco cabelo em muita massa muscular se coloca entre você e a tenda (como eles sabem que voce é uma paladina?). Você sai da tenda (vá para **35**) ou vai enfrentar o careca (vá para **23**)?

12

Na tenda com o cartaz "Teste sua Força" fica um aparelho com uma pequena gangorra e um poste de três metros e meio de altura com um sino no alto. Segurando um martelo enorme, um elfo de roupa listrada anuncia:

— Teste sua Força! Faça o sino tocar e ganhe este lindo tarrasque de pelúcia! Não quer tentar, mocinha?

Você vai tentar (vá para **24**); sair da tenda, pois obviamente Vladislav não está aqui (vá para **22**) ou arrebentar as fuças do elfo por chamar você de "mocinha" (vá para **5**)?

13

Dentro da tenda você encontra apenas um rapaz paralisado no meio da sala. À sua volta um grupo de mucos, daqueles que os aventureiros normalmente evitam ao excursionar pelos subterrâneos. Diversas cores e nenhuma forma.

Você sai do local antes que os "bichinhos" notem sua presença (vá para **35**) ou vai enfrentar as melecas e resgatar o pobre rapaz com expressão de bobo (vá para **21**)?

14

Vá para **40**.

15

O tal Magnopyrol chama você até o palco improvisado dentro da tenda, pergunta o seu nome, tira uma moeda da sua orelha (coisa incrível, pois você está usando elmo!) e faz outros truquezinhos de salão.

Em certo momento ele diz que ira terminar seu número com magia de verdade: vai transformar a simpática mocinha em um lindo coelhinho, para depois revertê-la à sua forma original (quer dizer, feminina).

QUÊ?! Sem chance! Chega de transformações! Você vai sair da tenda (vá para **22**) ou mostrar ao mago sua opinião sobre transformações corpóreas, transformando-o em pudim de ameixa (vá para **5**)?

16

O que essas coisinhas fariam se você falasse a verdade? Será que odeiam Katabrok tanto assim, e descontariam em você? Melhor fingir ser outra pessoa (o que não é difícil, visto que agora está em outro corpo):

— Kata-o-quê?! Nunca ouvi falar. E quem é esse Paladino?

Você disfarça um gritinho de dor quando os deuses puxam sua orelha pela mentira, enquanto o kobold resmunga desanimado:

— Aahh! Nóis queria mandá recado pra ele. Pena você não saber quem ser ele...

Vá para **22**.

17

Utilizando-se de toda a sua assustadora agilidade, você se lança na direção a saída.

O resultado foi realmente assustador! O primo do Grunf agarra você pelo cabelo (maldito rabo-de-cavalo!) e simplesmente atira para fora.

Você cai em um lugar macio — a barraca que vende algodão doce. Depois de meia hora se limpando, você volta à sua busca. Vá para **6**.

18

À sua frente estão duas tendas. Os cartazes dizem "Madame Rozancoobah. Vê Tudo, Sabe Tudo" e "Malagueta, o Engolidor de Fogo".

Qual você vai examinar primeiro? O engolidor de fogo (vá para **3**), a vidente (vá para **10**) ou prefere olhar outras tendas mais adiante (vá para **35**)?

19

O apresentador entrega para você uma bola de pano. Você arremessa na direção do alvo e erra feio (com certeza tirou 2 ou 3 em 1d20).

— Que jogo idiota! — você resmunga, indo para **6**.

20

Antes que você entre na tenda, um aviso colocado na entrada chama sua atenção: "Devido à natureza morta-viva desta atração, é expressamente proibida a entrada de paladinos, sacerdotes, fanáticos religiosos e qualquer tipo de indivíduo com Poder da Fé ou semelhantes".

Que absurdo! Como se você tivesse a intenção de destruir todos os mortos-vivos que aparecem (hmm... espere... mas é exatamente isso). E justamente na barraca onde você tem mais chance de achar Vladislav! Você vai ignorar o aviso e entrar mesmo assim (vá para **11**) ou procurar em outros lugares(vá para **35**)?

21

Quando você salta entre as criaturas gosmentas para resgatar seu "adestrador", alguma coisa não funciona direito. Um dos mucos salta sobre você (desde quando essas coisas pulam?) e o paralisa imediatamente.

Vergonhoso! Você só pode esperar que alguém apareça para salvar vocês — o que não acontece pelos próximos dois dias. Parece que o tal Moranees e seu número não são muito populares...

Sua procura por Vladislav no circo termina aqui.

22

Na sua frente estão três tendas. Qual delas você quer investigar, se já não o fez? "Os Incríveis Kobolds Púrpuras" (vá para **8**)? "Magnopyrol, o Mágico" (vá para **31**)? "Teste sua Força" (vá para **12**)? Ou prefere ir na direção da tenda principal (vá para **6**)?

23

Depois de vociferar palavras feias para o tal careca, você parte para resolver suas diferenças com ele em "estilo katabrókico". Ele apenas murmura palavras estranhas, e...

...E você acorda dias depois, na cadeia. Era um mago! Lançou sobre você uma magia de sono! E o carcereiro diz que o circo partiu há uma semana. Ai, ai, ai...

24

— Hummm... a princesa Rhana iria adorar aquele tarrasque de pelúcia...

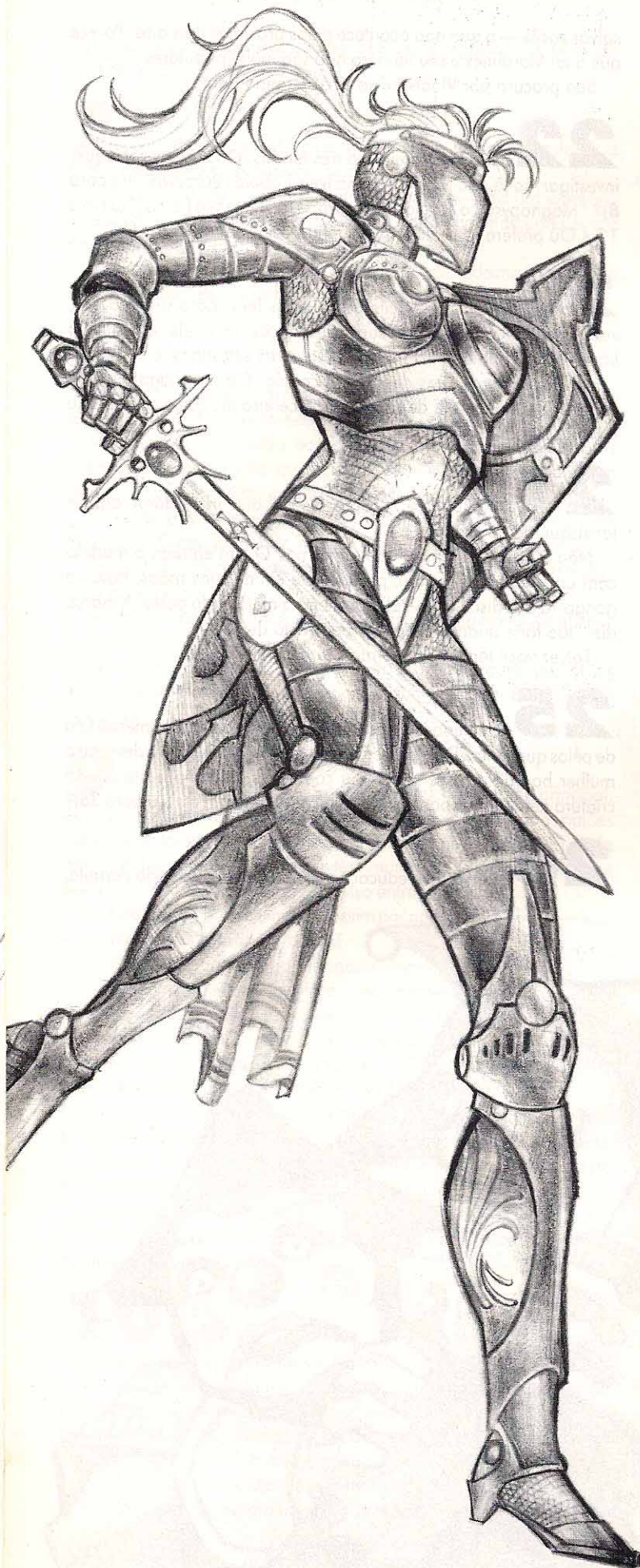
Não custa nada tentar, não é mesmo? O elfo entrega o martelo com um sorriso no rosto. É pesado! Ele cai de suas mãos, bate na gangorra e o disco de metal mal chega à metade do poste. A marca diz: "tão forte quanto um editor de revista de RPG".

Talvez você tente de novo mais tarde. Vá para **22**.

25

No interior da tenda você encontra apenas um imenso tufo de pêlos que ronca. Deuses! Será que algum tipo de criatura devorou a mulher barbada? Você segue seu código de paladino e ataca essa criatura nefanda (vá para **5**) ou tenta conversar com ela (vá para **36**)?

26

Com toda a educação que sua atual paciência permite,

você pergunta ao homem de hálito quente se ele teria visto um mago de vestes negras passar por esta tenda.

— Sim, esteve aqui um mago vestido de negro, chamado Vladislav . Ele era muito bacana. Disse que tinha assuntos para resolver em casa. Disse também algo sobre comprar balões...

Enfim, uma pista! Você agradece ao tal Malagueta efusivamente, chacoalhando tanto sua mão que ele fica com soluços, soltando fumacinha. Vá correndo para **9**.

27

Silenciosamente (ou tanto quanto possível dentro da sua armadura) você consegue entrar na tenda principal, mas a primeira coisa que vê é um par de pés enormes bloqueando a sua passagem. O dono dos pés (que, por sinal, também esta bloqueando a sua passagem) é um gigantesco ogre que parece um versão vitaminada do Grunf!

— Quê qui cê tá fazendo aqui? Num sabe lê o cartaiz lá fora? Agora vai apanhá!

Apanhar de um ogre? Ai, deuses! Você procura argumentar com o baixinho (vá para **34**) ou tenta sair antes que te pegue (vá para **17**)?

28

Você percebe uma gritaria infernal no pátio e, ao investigar, qual não é a sua surpresa vendo Katabrok se apanhando por vários homens da guarda! Você se aproxima para tentar argumentar, quando um dos guardas grita:

— Ei! Aquela ali está junto com esse meliante!

Quando você começa a cogitar a idéia de sair do circo (correndo, de preferência), os guardas te agarram e levam para a cadeia. Lá você encontra Katabrok na cela ao lado. Ele diz para não se preocupar, pois o delegado é um velho amigo.

Conhecendo os amigos do Kata, vocês vão ficar na cadeia por um bom tempo. Bom, não foi desta vez.

29

Dois palhaços passam pelo pátio, brincando e fazendo piadas com o público. Talvez tenham visto o Vlad. Você pergunta sobre o necromante ao palhaço que aparenta ser mais esperto (como se isso fosse possível).

— Acho que vimos o tal mago-com-roupa-de-urubu, mocinha. Mas, para saber onde ele está, vai ter que responder uma charada! Se responder errado, receberá também uma resposta errada. Diga, qual é o monstro mais perigoso do mundo?

Charadas! Ótimo! Bem, depois de anos respondendo cartas dos leitores, não deve ser difícil.

Qual sua resposta? O Godzilla (vá para **4**)? Os kenders (vá para **7**)? Ou vai dizer que não sabe (vá para **32**)?

30

Exercendo um esforço para lá de supremo, você se controla para não arregaçar as fuças desses palhaços. Devem ser kenders disfarçados! Você consome tempo precioso limpando-se de toda aquela torta.

— Talvez eu devesse ter respondido Godzilla — você resmunga. Para continuar a sua busca, vá para **6**. Se quiser desistir, vá para **33**.

31

Dentro desta colorida tenda, um homem de fraque gesticula e faz pombos surgirem do nada. Eles voam ao redor e desaparecem em seu bolso. Ele é Magnopyrol, o Mágico

O homem está pedindo um voluntário da platéia para o seu próximo número — e olhando para você de forma pouco discreta. Você aceita (vá para **15**) ou simplesmente sai da tenda (vá para **22**)?

32 — Não conheço a resposta — você diz, com a desgraçada honestidade dos paladinos.

Os palhaços ficam tristes. Um deles até começa a chorar, mas o outro ergue-se triunfante:

— Não faz mal! Mesmo assim, vai ganhar uma surpresa!

E você ganha. Surpresas de creme e morango. Cada palhaço atira contra você uma torta.

— Aí está! Paladina com cobertura de creme!

Os palhaços e o público à volta se desmancham em gargalhadas. Se quiser atacar o palhaço mais próximo, vá para **5**. Se acha que seria mais sábio evitar encrenca e continuar sua busca, vá para **30**.

33 Cansada... cansado de perambular pelo circo, você resolve ir embora. Será muito mais simples levar sua vingança a Vladislav outro dia. Além disso, amanhã tem fechamento editorial da SÓ AVENTURAS.

Por hoje é só, pessoal!

34 Se existe algo que você tem mais que esse bicho, é a inteligência. Ainda que seja coisa pouco digna para um paladino, basta inventar uma desculpa qualquer:

— Estou procurando o banheiro das senhoras. Não é por aqui?

— Dã... não, moça... — ele responde, coçando a cabeça.

— Oh, percebo. Nesse caso, posso ir embora sem que arranque minha cabeça?

— Dã... pode sim, moça...

Ei, funcionou! Você consegue sair da tenda sem apanhar. Talvez ser uma linda garota tenha suas vantagens, afinal... MAS O QUE ESTÁ DIZENDO? Pare de pensar em bobagem e vá para **6**.

35 Estas tendas estão perto da entrada, do lado esquerdo. Cartazes dizem quais são suas atrações:

" Itty, a Mulher REALMENTE Barbada"; se quiser entrar nessa tenda, vá para **25**. "Moranees e seus Mucos Amestrados"; para entrar nessa tenda, vá para **13**. "Tharraske , o Esqueleto mais Forte do Mundo"; vá para **20**. Existe ainda um velhinho vendedor de balões. Para falar com ele, vá para **9**.

36 Resolvendo seguir os conselhos de seu livro de regras, **The Complete Paladin's Handbook**, você muito educadamente convida a criatura a se entregar:

— Então, como é? Vai se render, criatura maldita, ou prefere passear de ambulância?

— Mas que droga! — diz uma voz feminina que vem do tufo de pêlos. — Não se pode mesmo tirar uma soneca por aqui? Primeiro aquele mago maluco, e agora essa! Hoje não é meu dia de sorte!

Ela disse "mago maluco"? Percebendo que o tufo de pêlos era a mulher barbada (e põe barbada nisso!), você se desculpa e descobre que Vladislav esteve aqui há poucos minutos, saindo na direção do vendedor de balões. Você sai da tenda o mais rápido possível e vai para **9**.

37 — Sim, é lamentável, mas eu o conheço — você revela. — O que deseja saber, pequenino?

Para sua surpresa, o bichinho começa a gargalhar. Ele chama os outros kobolds, comenta alguma coisa e ele começam a rir também. Qual é a desses caras?

— Katabrok engraçado! — diz um deles, entre lágrimas. — Uma vez, nós roubar roupas dele enquanto ele dormir. Ele pedir ajuda em aldeia, mas correr boato sobre louco exibicionista na floresta, e ele ficar muito, muito encrencado!

Depois de ouvir a história inteira, você começa a entender porque Katabrok odeia tanto os kobolds. Vá para **22**.

38 Educadamente, você pergunta ao senhor se ele viu uma pessoa com a descrição do necromante. Ele diz que não, pois se lembraria de alguém vestido assim — afinal, que tipo de louco usaria roupa preta neste calor?

Você pode continuar investigando (vá para **6**) ou perguntar sobre Vladislav aos dois palhaços que estão passando lá fora (vá para **7**).

39 Esta tenda está lotada. Várias pessoas gritam, xingam e riem. Com dificuldade você consegue ver um orc sentado em uma plataforma sobre uma tina d'água. O apresentador diz que qualquer um pode dar um banho no orc, bastando acertar o alvo com a bolinha.

Você vai tentar acertar o alvo para ver um orc tomar banho (vá para **19**), impedir esse espetáculo degradante e dar uma lição no apresentador (vá para **5**), ou ignorar esse jogo idiota e sair da tenda (vá para **29**)?

40 Deixando para trás esse circo maluco, você corre para a torre de Vladislav. Chegando lá, prepara-se para colocar a porta abaixo — quando percebe um bilhete fixado nela:

Cara Paladina, a Cruzada da Eterna TPM

Quando retornei de minha visita ao circo e encontrei meu criado destruído, percebi que você estava à minha procura — e ainda insatisfeita com sua atual aparência, suponho. Mesmo sendo um necromante, sei o que é bom para a saúde e resolvi sair da cidade.

Antes que empreenda uma cruzada à minha procura, contudo, deixe-me dizer que eu talvez tenha uma cura para remediar seu problema. Vai exigir algum tempo de pesquisa e a busca de um artefato, que o bárbaro Katabrok já se encarregou de procurar. Acredito que em breve você será devolvida ao normal, e poderá assim me deixar em paz.

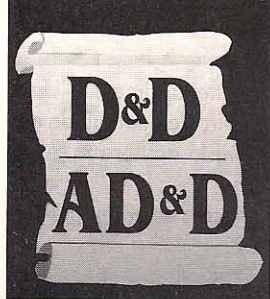
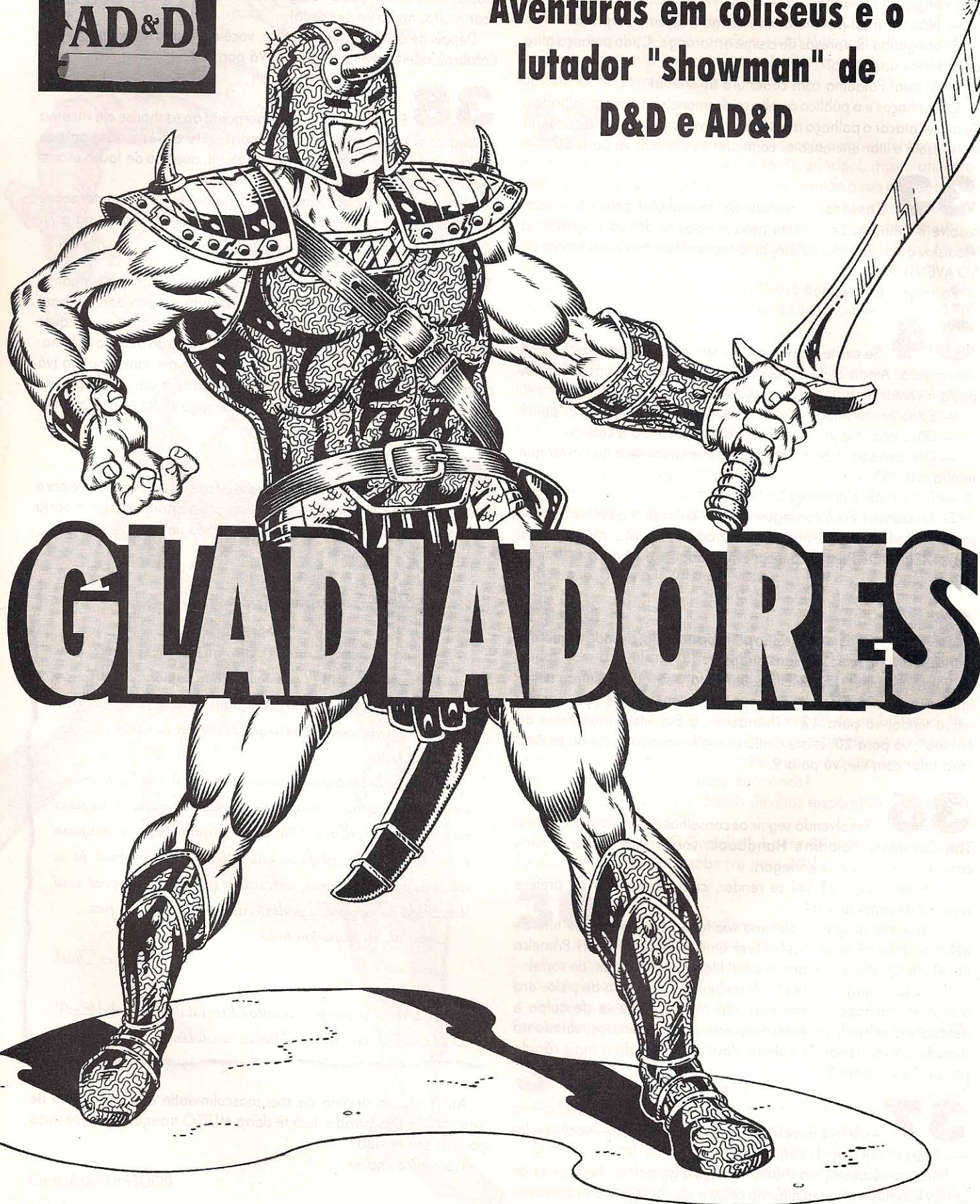
Como vê, eu penso em tudo.

Vladislav Tpish

P.S: Amanhã tem fechamento editorial da SÓ AVENTURAS, não tem? Minhas condolências...

Ah! Então, o destino de sua masculinidade está nas mãos de Katabrok, o Desastrado. Isso te deixa MUITO tranqüilo! O que mais poderia sair errado?

Começa a chover.

ROGÉRIO SALADINO

Que os jogos comecem! Aventuras em coliseus e o lutador "showman" de D&D e AD&D

GLADIADORES

A palavra coliseu vem do grego *kolossaîon*, "colossal". Um coliseu é um anfiteatro, um circo. A arena propriamente dita é o picadeiro, a área central onde gladiadores e feras combatem. Detalhes sobre a vida em um coliseu podem ser encontrados em **GURPS Império Romano** — livro extremamente útil, mesmo que você não jogue GURPS.

Praticamente todas as grandes cidades de AD&D têm arenas de jogos: Waterdeep em **Forgotten Realms**, Palantas em **Dragonlance**, Tyr em **Dark Sun**, e até Triunphus — o cenário publicado em DRAGÃO BRASIL #19.

Mantendo o Povo Contente

Nos mundos de AD&D, onde existir uma cidade de grande porte, muitas vezes existirá um coliseu. Esportes de arena costumam ser uma das principais formas de entretenimento em muitas culturas, incluindo a nossa (você acha que os Jogos Olímpicos são o quê?). Arenas podem existir mesmo em lugares onde a violência não é apreciada: em vez de combater, os gladiadores apenas competem em esportes como arco e flecha, corrida de carruagem e outros.

Quem ficou acordado pelo menos vinte minutos durante a aula de História Geral deve lembrar-se de como eram as coisas na Roma Antiga. Sabe, a tal política do "Pão e Circo". Sendo os jogos uma forma relativamente barata de diversão, o Coliseu de Roma providenciava grandes espetáculos, fazendo o público quase esquecer seus outros problemas — coisinhas como altos impostos, economia ruim, crime, falta de comida e saúde, saneamento básico, segurança, etc. Jogos de arena sempre foram uma forma de manter o povo contente. Miserável, mas contente.

Quase todos os grandes centros urbanos de AD&D enfrentam os mesmos problemas econômicos e sociais conhecidos na Roma Antiga. Aqui não existe televisão (portanto, não tem futebol e nem Silvio Santos). Sem algum tipo de diversão, o povo começa a reparar em como sua vida é ruim e fica descontente, resultando em revoltas e reis depostos. Como os governantes não são nada bobos, cuidam para que a população tenha algum entretenimento. Aí entra o coliseu.

Claro, nem sempre precisamos ser tão cínicos. Mesmo em uma cidade próspera, onde a população leva uma vida confortável, um coliseu poderia perfeitamente existir. Sua presença sempre vai garantir prestígio para os governantes locais. Além disso, dependendo da qualidade dos combates e atrações, o coliseu atrai visitantes de todo o mundo — o que sempre é bom para a economia local. Talvez o coliseu seja justamente o maior responsável pela prosperidade da cidade.

Tipos de Luta

No coliseu temos basicamente três modalidades de combate: simulado, normal e até a morte. O público nem sempre vê a diferença, mas para os gladiadores ela é bem grande.

O combate simulado é "marmelada", como a luta-livre dos dias de hoje; os lutadores fazem parecer que estão lutando, mas tudo não passa de um show cuidadosamente ensaiado. Não é uma modalidade para iniciantes — é preciso muito treino para fazer uma luta parecer convincente e evitar que o público perceba a farsa. Muitas vezes usa-se armas falsas, sem corte e nem ponta, para reduzir os riscos. Apesar disso, pelo menos cortes e arranhões são quase obrigatórios para emprestar credibilidade ao combate — o que não representa grande problema, especialmente quando curas mágicas estão disponíveis.

Em combate normal, os ataques são para valer e os ferimentos são mais reais. A vitória vem quando o perdedor se rende, está muito ferido e/ou incapaz de continuar lutando. Qualquer um pode lutar em combate normal, mas o prêmio para o vencedor costuma ser pequeno.

No combate até a morte participam escravos em luta pela liberdade, criminosos condenados ou apenas gladiadores ousados ou desesperados por muito dinheiro. Por motivos óbvios, é a modalidade que paga preços mais altos por uma vitória — e também aquela que mais agrada ao público.

O Personagem Gladiador

Kits de personagem são subclasses especiais para as classes já existentes, encontradas em livros da série **Complete Handbook** e outros produtos importados para AD&D. Cada kit apresenta vantagens e desvantagens próprias para um determinado tipo de personagem. O gladiador é um dos muitos kits especiais para guerreiros, entre numerosos outros encontrados em **The Complete Fighter's Handbook**. Você verá a seguir uma adaptação deste personagem para as regras do Livro do Jogador da Abril Jovem.

• **Papel:** o gladiador é um artista, um guerreiro que luta para divertir o público de uma sociedade onde são populares os esportes de arena. Ele luta por fama, por riqueza ou porque não tem outra escolha.

Existem basicamente três tipos de gladiador: os criminosos condenados, que escolhem lutar na arena durante alguns anos em vez de cumprir penas mais duras; os escravos, prisioneiros de guerra ou seres de raças exóticas, capturados para lutar na arena por suas vidas ou pela promessa de liberdade; e os lutadores voluntários, que buscam dinheiro, fama, glória e aventura. Em qualquer dos casos, um gladiador pode conquistar prestígio depois de muitas vitórias e tornar-se profissional livre.

O gladiador é, por natureza, um exibicionista. Detesta fazer as coisas de maneira "comum". Sempre vai preferir as maneiras mais arriscadas e arrojadas, abusando de acrobacias e manobras especiais durante os combates. Ele destaca-se na multidão por seu estilo, métodos e aparência incomuns, mesmo quando não deseja. Ao contrário de um ranger, o gladiador é um personagem urbano; gosta de grandes cidades, e sempre vai sentir-se deslocado em locais rústicos e selvagens.

Se não existirem esportes de arena na região da campanha, o gladiador pode ser originário de um local distante; se existirem, ele seria um lutador ainda na ativa, partipando de aventuras entre as lutas e shows (ou em outro contexto); ou um gladiador aposentado que agora prefere desafios fora da arena.

• **Perícias com Armas:** é obrigatório que o gladiador tenha as perícias Espada Curta (conhecida entre eles como gládius), Tridente e Rede. Normalmente, além de armas "normais" como espadas e lanças, o gladiador sabe lidar com armas exóticas e estranhas, como o chicote, laço, boleadeira, drusus e outras.

• **Perícias Comuns:** o personagem gladiador já começa com as perícias Conduzir Carruagem e Acrobacia, sem pagar

O Gladiador em D&D

As regras de Perícias, que compõem o personagem gladiador em AD&D, não existem em D&D. Sugerimos que o personagem gladiador seja construído de forma exatamente igual ao guerreiro — apenas suas armas e armadura são diferentes, bem como seu estilo de vida.

pontos por elas. Outras perícias recomendadas para ele são: Lidar com Animais, Treinar Animais, Etiqueta, Cavalgar Criatura Terrestre, Fazer Armaduras, Lutar no Escuro, Vigor, Jogo e Forjar Armas.

• **Equipamento:** o gladiador pode possuir qualquer combinação de equipamento mágico ou normal.

• **Benefícios Especiais:** devido ao seu treinamento intensivo, um gladiador recebe uma especialização em armas como bônus, sem pagar pontos (veja Especialização em Armas, no Livro do Jogador, pág. 73). A especialização deve ser em uma das seguintes armas: arco (à sua escolha), adaga, cestus, cimitarra, espada curta, lança, tridente, chicote ou laço.

• **Restrições Especiais:** se o gladiador é um criminoso condenado ou escravo, suas desvantagens são óbvias. Se é livre, mesmo assim ele tem seus probleminhas.

Como figuras públicas, é difícil para gladiadores agir em segredo. Eles costumam ser reconhecidos em quase qualquer lugar — talvez não por seus nomes, mas sempre como gladiadores. Algum NPC/PdM inconveniente sempre vai lembrar-se "daquele cara da arena". Quando um grupo precisa agir em segredo, a presença do gladiador sempre será um obstáculo a mais.

Outra pedra na sandália do gladiador são os empresários e promotores de lutas; eles sempre estão interferindo na vida do personagem. Tentam fazer com que participe de lutas até a morte, fazem-no combater pessoas que não deseja, ou programam lutas e shows justamente quando o gladiador deseja estar em outro lugar. Empresários sabem ser persuasivos, usando contratos, reféns, chantagens e outros recursos para garantir a obediência de seu astro.

• **Capital Inicial:** o gladiador começa com 5d4x10 peças de ouro para gastar em armas e equipamentos, o normal para um guerreiro.

• **Raças Permitidas:** membros de qualquer raça semi-humana podem ser gladiadores, até porque eles são muito comuns em arenas. Empresários e organizadores de lutas sempre vão preferir lutadores de aparência tão exótica quanto possível.

Armaduras para Gladiadores

Gladiadores usam armaduras leves, que deixam à mostra seus corpos durante as exibições. Existem três tipos básicos de armaduras para gladiadores:

• **Trácia (CA 9):** apenas proteções de couro para as pernas. Na arena, lutadores com trácia usam também um pequeno escudo chamado parma (CA 8).

• **Gálica (CA 7):** elmo com viseira, cinto metálico, proteção de couro para as pernas e o braço armado. Um lutador com gálica pode usar qualquer tipo de arma.

• **Samnita (CA 5):** a mais pesada armadura para gladiadores; elmo com viseira, placa metálica peitoral, proteção de couro no braço armado e pernas. Também faz parte da armadura um escudo chamado scutum (CA 4), impedindo que um gladiador com Samnita use duas armas ou armas de duas mãos. Vestindo apenas a placa peitoral, um personagem terá CA 7.

Armas para Gladiadores

Estas armas não aparecem no Livro do Jogador, nem em qualquer livro ou suplemento AD&D existente em português, mas constam em vários livros importados — como o próprio **The Complete Fighter's Handbook**. Algumas exigem regras especiais para ataques localizados. Aqui, contudo, elas foram adaptadas para que possam ser usadas com as regras normais de D&D e AD&D.

• **Boleadeira:** arma feita com três esferas de pedra ou metal presas com pedaços de corda de quase um metro de comprimento. Quando arremessada com sucesso, enrosca-se dolorosamente à volta do alvo. Além de sofrer dano, a vítima deve gastar uma rodada inteira e ter sucesso em um teste de Força para livrar-se.

• **Cestus:** esta arma tem o formato de uma luva metálica com espinhos. São usadas aos pares, uma em cada mão. São muito populares em arenas, porque causam pouco dano e prolongam os combates. Em AD&D, usar Cestus exige que o lutador tenhas a perícia com armas Cestus ou Pugilismo.

• **Gládius e Drusus:** gládius é apenas outro nome para a espada curta, arma extremamente comum entre gladiadores.

Drusus é uma versão fina e melhor acabada do gládius, forjada com metal de maior qualidade. Mesmo não sendo mágico, tem um bônus de +1 no ataque e dano. Infelizmente, uma lâmina dessa qualidade exige cuidados constantes — deve ser afiada todos os dias, durante pelo menos uma hora, ou perde suas propriedades especiais. Para isso, em AD&D, o usuário deve usar a perícia Forjar Armas, Fazer Armaduras ou Forjar Metais.

• **Laço:** um longo pedaço de corda com uma volta em sua extremidade. O usuário segura uma extremidade da corda, gira o laço com a outra e lança sobre o alvo. Se acertar, o atacante pode tentar derrubar no chão, do cavalo ou estrangular a vítima (o atacante deve declarar o que pretende antes de fazer o ataque).

Para derrubar no chão, o laço deve atingir as pernas da vítima. Esta deve fazer um teste de Destreza: se tiver sucesso, consegue escapar do laço antes de cair; se falhar, cai ao chão. Esta manobra não causa dano, e o ataque é feito com penalidade de -6.

Para derrubar do cavalo, o atacante e a vítima devem fazer testes de Força. Se o atacante conseguir o melhor resultado, a vítima é derrubada e sofre dano de 1d3. Se o alvo vence, a corda é puxada com força e queima as mãos do laçador, causando 1d2 de dano. O ataque é normal, sem penalidade.

Enfim, para estrangular, o atacante deve atingir seu pescoço com o laço. É um ataque difícil, com redutor de -8. Se acertar, a vítima sofre 1d3 pontos de dano (mais bônus pela Força) e, dali por diante, 1 ponto de dano por rodada (mais bônus) até livrar-se da corda. Alguém pendurado pela corda sofre dano de 1d4 por rodada (sem bônus). Uma vítima de estrangulamento ainda pode atacar, mas não falar ou lançar feitiços.

Uma especialização em armas com Laço concede bônus de +1 nos ataques e +2 em qualquer dano pelo laço.

• **Rede:** a rede dos gladiadores é circular, com mais ou menos três metros de diâmetro. Tem pesos à sua volta e uma longa corda presa em seu centro. O atacante arremessa a rede e, se acertar, usa a corda para manter o alvo preso. Ele pode usar uma mão para conservar a corda esticada enquanto ataca com a outra. Uma vítima imobilizada não pode atacar, até que tenha sucesso em um teste de Força e escape da rede.

A rede não causa dano. Sua maior desvantagem é que ela deve estar dobrada de forma especial, para abrir-se no momento do ataque; depois de usada, são necessárias três rodadas inteiras para prepará-la outra vez. Atacar com uma rede despreparada provoca uma penalização de -3.

E os Não-Gladiadores?

Nem só de gladiadores vive o coliseu. Muitos outros tipos de personagens podem encontrar seu lugar ali. Bardos, por exemplo, atuam como apresentadores de lutas, fazem pequenos números durante os intervalos, ou até mesmo grandes shows — à semelhança de nossos concertos modernos, em estádios de futebol.

Ladrões encontrarão aqui variadas oportunidades, como bater carteiras, administrar apostas ilegais e empresariar gladiadores. Em dias de grande público, um assalto à bilheteria não seria má idéia. Além disso, com a presença ocasional de altas autoridades e governantes na platéia, sempre existe chance para um grande golpe — talvez seqüestrar uma figura importante e exigir resgate por ela.

Clérigos sempre serão úteis para curar os feridos — afinal, nem sempre os combates são até a morte. Clérigos de deuses da guerra podem até tomar parte nos combates.

Embora desprezem lutar por fama, glória e dinheiro, paladinos poderiam estar presentes para garantir a segurança das autoridades ali presentes. Ele até poderia lutar na arena, mas apenas se alguma causa nobre estivesse em jogo: talvez ele escolha combater no lugar de um condenado à morte, se julgar que é uma pessoa inocente.

De modo geral, feitiços, armas e armaduras mágicas são proibidas em combates de arena. Contudo, em mundos onde a magia seja muito comum, eles poderiam ser aceitos. Nestes casos, até os magos poderiam lutar, providenciando verdadeiros espetáculos para o público com seus relâmpagos e bolas de fogo.

Rangers e druidas são os mais difíceis de encaixar no coliseu. Adeptos da vida selvagem, eles normalmente detestam a agitação urbana e não teriam motivos para estar entre multidões. Uma boa idéia seria fazer com que tentem resgatar algum animal ou criatura capturada para os jogos.

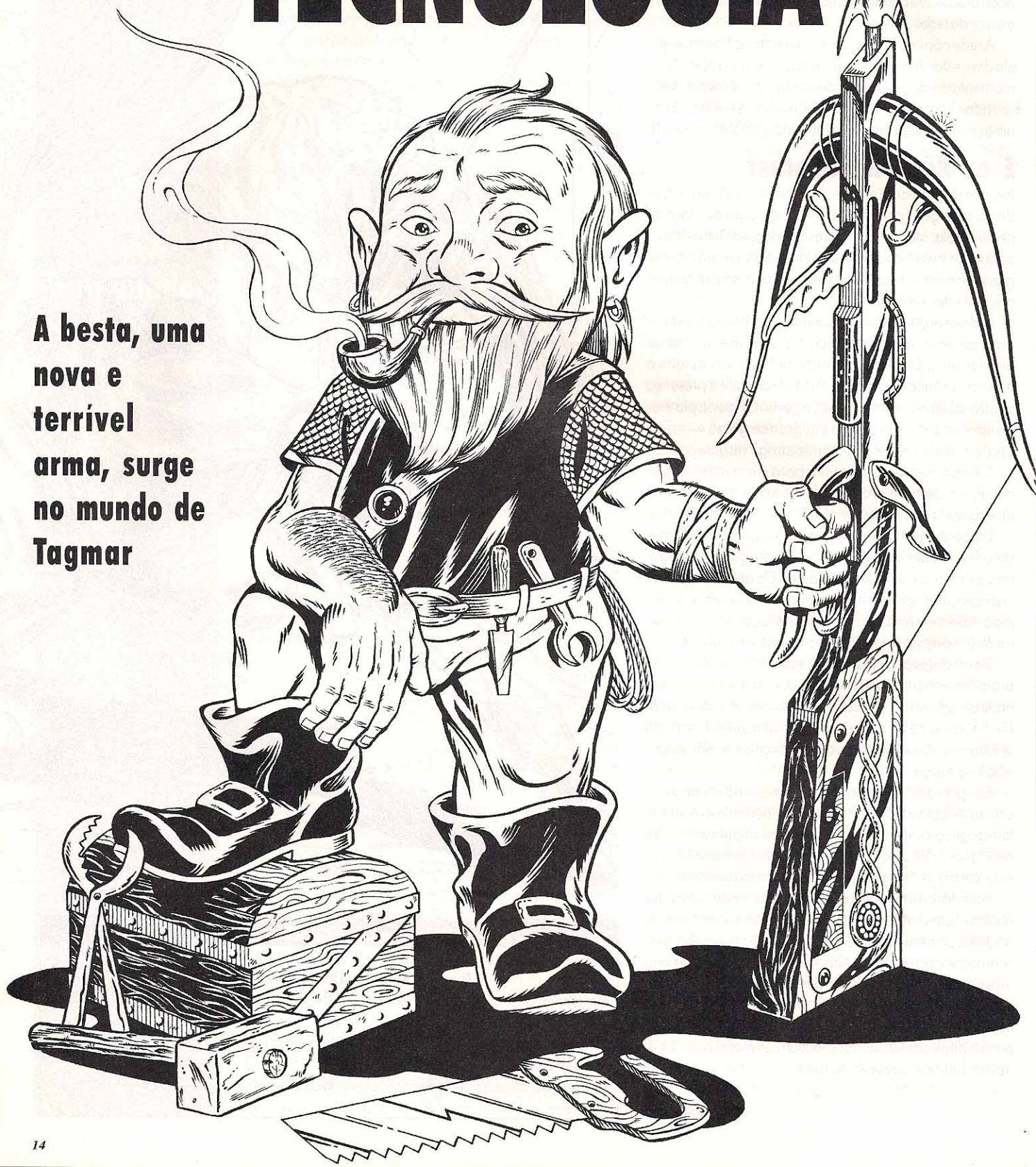
Por falar em animais e monstros, eles costumam atrair público. Lutas entre gladiadores e criaturas levam a platéia ao delírio, mesmo quando os animais estão drogados e/ou com as garras e presas cortadas — um procedimento comum, mas pouco apreciado quando descoberto pelo público. Um grupo de aventureiros "padrão" pode ser contratado para capturar criaturas interessantes (este tipo de aventura nem precisa de gladiadores). Não precisam ser monstros terríveis, devem apenas "parecer" terríveis.

PALADINO

Armas para Gladiadores

	Tamanho	Tipo	Velocid.	Dano P-M/G
Boleadeira	M	E	4	1d3/1d2
Cestus	P	P	2	1d4/1d3
Drusus	M	C	3	1d6+1/1d8+1
Gládius	M	C	3	1d6/1d8
Laço	G	E	10	—/—
Rede	M	—	10	—/—

A NOVA TECNOLOGIA

A besta, uma nova e terrível arma, surge no mundo de Tagmar

Bestas não constam no livro básico de Tagmar, mas fazem falta. Aqui estão os atributos completos de dois tipos de bestas: de mão e pesada.

No mundo de Tagmar, a besta foi criada por Samir Punhodiferro, um anão que reside no Reino dos Anões, no sul do Mundo Conhecido. Samir é muito conhecido entre os seus, por dois motivos. Primeiro, por ser um anão de baixa estatura (mesmo para os padrões dos anões). Mede 93 cm de altura, quando a média entre sua raça é de 1,30 m — em outros lugares seria confundido com um gnomo. Segundo, pela invenção da arma que afastou para sempre os inimigos dos anões.

Antes de Samir, mesmo os melhores arcos estavam se tornando inúteis contra os gigantes que assolavam a região. No início, quando um gigante se aproximava da entrada de alguma vila subterrânea, flechas eram atiradas contra ele. Isso se mostrava suficiente: o monstro se retirava, temendo ser atingido.

Com o passar do tempo, contudo, os gigantes perceberam que as flechas causavam dano muito pequeno. O uso de uma boa armadura fazia valer a pena o risco de uma ou duas flechadas para conseguir os tesouros dos anões.

Samir Punhodiferro planejou sua primeira besta na adolescência, aos 86 anos: era rústica ainda, sem sistema de gatilho, ativada apenas pelo rompimento de um cordão que mantinha o arco retesado. Seu uso em combate era impossível, devido ao tempo enorme necessário para recarregar.

Ao longo da vida, contudo, foi desenvolvendo projetos até chegar à atual besta de mão. Esta foi construída quando Samir tinha 251 anos, estando na idade adulta. Ela se mostrou eficiente contra os gigantes, e manteve-os afastados por algum tempo, quando um deles foi morto com uma única seta, no centro da testa.

Mas os gigantes foram perdendo o medo das setas novamente, e a besta exigiu aprimoramentos. Foi simples para Samir chegar à besta pesada, apenas uma versão maior e mais pesada de sua irmã mais velha. Desta vez, todavia, a arma tinha um grande defeito: poucos eram os guerreiros com força suficiente para puxar a corda com as mãos e engatilhar a arma rapidamente, tornando-a quase tão lenta quanto a primeira besta (em Tagmar, apenas personagens com Força 18 ou mais são capazes de engatilhar uma besta pesada no mesmo intervalo de tempo de uma comum).

Para agilizar o uso dessa poderosa arma, Samir criou um sistema de roldanas que puxa a corda e engatilha a arma automaticamente ao girar de uma manivela. Agora era possível recarregar a besta pesada aproximadamente no mesmo intervalo de uma besta de mão: cerca de quinze segundos (uma rodada em termos de jogo).

A besta pesada é uma arma grande demais para ser usada sem apoio por qualquer anão ou raças de mesmo tamanho. Eles resolvem o problema apoiando as bestas pesadas sobre estacas presas ao chão. Mesmo ao usar as bestas de mão, apesar do nome, eles preferem o apoio de um tripé. Já que o uso principal das bestas é defender a entrada de suas cidades subterrâneas, o fato de ficarem presas em estacas ou tripés não representa grande obstáculo.

No mundo de Tagmar, a besta é utilizada apenas pelos anões do Reino dos Anões. Sendo esta uma região selvagem e isolada, a nova tecnologia ainda não se espalhou pelo resto do continente. Não é difícil ver o espanto de pessoas do Norte diante do imenso poder de matança desta arma.

SAMUEL HOLLAND, o Nosferatu de um Braço Só

Nome	Ajuste contra Defesa																				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
Besta de Mão	+1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-1	-2	-3	-4	-5	-6
Besta Pesada	+4	+3	+2	+1	0	-1	-2	-3	+2	+1	0	-1	-2	-3	-4	+1	9	-1	-2	-3	-4

Grupo de Armas	Custo	Arma	Força mínima	Altura mínima (cm)				
				97	135	155	180	200
PmB	2	Besta de Mão	11	X	X	2m	2m	1m*
PpB	3	Besta Pesada	15	X	X	X	2m	2m

** O personagem pode atirar com uma mão, mas ainda precisa das duas para recarregar a besta.*
*** A altura mínima se refere ao uso da besta sem nenhum suporte. Se ela estiver presa a algum lugar, personagens de qualquer altura podem usá-la.*
Legenda: PmB=> Penetração média Bestas
PpB=> Penetração pesada Bestas

Arma	Alcance	Dano
Besta de Mão	200m	24
Besta Pesada	350m	28

** Ao dano das bestas não é somado o ajuste de Força.*

D&D: BESTA PESADA

Em D&D existem bestas, mas não a besta pesada. Além de madeira, esta arma tem partes metálicas que aumentam sua força, alcance e também seu peso. Dispara as mesmas setas usadas na besta comum, mas causa dano bem maior — 2d4, em vez de 1d6. Seu alcance também é muito superior a qualquer outra arma de projétil: 25 m para alcance curto, 50 m para médio e 80 m para longo. Custa 50 peças de ouro, tem tamanho Grande e Carga 80.

Tanto poder de fogo tem suas desvantagens, claro. Ao contrário da besta comum, a versão pesada pode ser usada apenas com as duas mãos. O atacante perde automaticamente a iniciativa quando usa esta arma. Recarregar leva dois rounds, a menos que o personagem tenha Força 18 ou mais — ou uma das bestas com manivela e roldanas inventadas por Samir Punhodiferro.

STORYTELLER

...Pela Noite

Holy City, uma cidade plena de segredos para povoar seu Mundo das Trevas...

Uma aventura de RPG precisa de um bom cenário, um bom ambiente. O lugar que cerca os personagens, que fornece o clima necessário para que a aventura siga.

Também é o cenário e seu nível de detalhamento que determina a verossimilhança do ambiente. Quanto mais incoerente seu ambiente, menos credibilidade seus jogadores terão na aventura. Alguns mestres (eu, por exemplo) costumam encarar o cenário como uma espécie de "NPC de destaque".

Tendo isso em vista, as editoras de RPG têm mostrado a preocupação de suprir seus leitores com o máximo de material relacionado a cenário. Entra aí a série "By Night", da editora White Wolf.

Como boa parte dos jogadores de Vampiro deve saber, cada "By Night" é um livro-suplemento que tem por objetivo transferir toda uma cidade para o Mundo das Trevas. Uma conhecida cidade será povoada de vampiros e outras criaturas fantásticas; sua história será adaptada para o contexto do jogo, cedendo material realístico de forma que o Narrador tenha plenas condições de ambientar sua aventura ou crônica na cidade escolhida — mesmo que jamais tenha estado no local.

Cidades como Washington, Chicago, Berlim e outras já tiveram sua edição. Há tempos os jogadores brasileiros batalham para ganhar seu "Rio by Night" e "São Paulo by Night", mas o número de cidades escolhidas foi limitado pela editora (ainda não existe, por exemplo, um "New York by Night").

Nada impede, contudo, que você mesmo crie seu próprio "By Night" — seja adaptando uma cidade real, como a sua, seja criando uma cidade ficcional. Se você pretende adaptar uma cidade já existente, vale o conselho: procure guias detalhados e fotos do lugar onde você pretende ambientar sua trama. O mais aconselhável é que você tente usar uma cidade já familiar para você, pois vai economizar tempo e trabalho.

Vamos apresentar aqui um "By Night" não-oficial, baseado em uma cidade fictícia. Evitamos, entretanto, utilizar o modelo de estrutura adotado nos livros da série "By Night". Esta cidade será colocada de forma que você possa modificar o que quiser (na medida do possível), utilizá-la no modo original, ou simplesmente usar o material como base para erguer sua própria cidade.

Este é um "By Night" bastante rudimentar — muito pouco detalhado, se comparado aos suplementos oficiais da White Wolf. Contamos com o Narrador para preencher os vazios com sua criatividade. Além disso, muita informação sobre a cidade está nas entrelinhas. Basta enxergar.

Bem-vindo a Holy City!

O Início de um Sonho

Holy City foi fundada oficialmente em 3/10/1830, por imigrantes ingleses de origem protestante. Por muito tempo foi dito (de maneira extra-oficial) que os fundadores da cidade, James McCarthy, William Benson e Thomas Wellington, eram na verdade criminosos fugitivos que chegaram ao continente de forma clandestina. Entretanto, após exaustivas investigações que envolveram a prefeitura de Holy City e historiadores ingleses, pode-se comprovar com exatidão que nenhum dos quatro tinha qualquer passagem criminal na Inglaterra.

As famílias de James, William e Thomas chegaram à América em busca de oportunidades e de uma vida melhor. Eram humildes, é verdade, mas tinham força de vontade e perseverança — sentimentos que hoje ainda perduram, tornando-se a marca registrada do povo de Holy City. Embora não conhecessem a verdadeira dimensão do que estavam fazendo, aquelas quatro famílias começaram a erguer um sonho de esperança e prosperidade.

O então vilarejo, na época localizado em uma região de clima ameno na maior parte do ano, às margens do que viria a ser conhecido como Rio McCarthy, tornou-se o lugar ideal para a instalação de fazendas agrícolas. A proximidade do rio facilitava o escoamento da produção excedente, transformando aquilo que havia começado como economia de subsistência em excelente negócio.

A Noite das Trevas

Não é de espantar que, já nos anos vinte, Holy City fosse considerada um exemplo de cidade em pleno desenvolvimento. O estabelecimento da Transportadora Speed, que modernizou e remodelou o porto da cidade, assim como o crescimento da McCarthy Alimentos Industrializados (dirigida por Carl McCarthy, bisneto de James McCarthy), iniciaram a escalada de Holy City a um ponto de destaque como metrópole industrializada. Nesta época, Holy (como a chamam carinhosamente os moradores da cidade) já era considerada uma das cidades de maior crescimento populacional de todo o país.

Durante a década de trinta, em decorrência da Grande Depressão resultante do Crack da Bolsa de Nova Iorque, a transportadora Speed, a Enlatados Fitz e a Connor Equipamentos Eletrônicos arcaram com as conseqüências de seus pesados investimentos e fecharam suas portas. Milhares de trabalhadores viram-se desempregados da noite para o dia. Famílias inteiras sem dinheiro e sem condições de sustentar seus filhos.

Organizados pelos sindicatos, os trabalhadores foram às ruas em protesto. Foi uma revolução como nenhuma outra. Carros foram depredados e a Catedral de San Angelo foi incendiada pelos descontentes. Poucas mortes ocorreram, graças à eficiente intervenção da polícia, mas este acontecimento é lembrado todos os anos com tristeza pelos cidadãos de Holy City. Esta noite ficou conhecida como a Noite das Trevas.

Dois dias depois do ocorrido, um empresário recém-chegado da Europa, Richard Gail, comprou as três empresas falidas e readmitiu TODOS os funcionários. Com isso evitou uma tragédia social de proporções gigantescas e reergueu Holy City. As empresas se juntaram em um único conglomerado, a Gail Indústrias e Empreendimentos. Décadas mais tarde, após a misteriosa morte de Richard Gail e sua substituição pelo até então desconhecido filho Thomas, o conglomerado alterou seu nome para TGCorp, hoje em busca de uma imagem mais arrojada e agressiva.

O papel de Richard Gail foi tão importante para a história de Holy City que uma estátua de bronze foi erguida em sua homenagem. Em troca, Gail financiou a construção de um monumento para as vítimas da Noite das Trevas; um monumento que mostrasse a capacidade de recuperação de Holy City. Foi então construído aquele que se tornaria o símbolo máximo de nossa cidade: A Torre da Esperança.

Principais Atrações de Holy City

• Torre da Esperança
Situada exatamente no centro da cidade, a Torre é o principal marco de Holy City, construída em homenagem às vítimas da Noite das Trevas. Seu restaurante, localizado na cobertura, foi aclamado como o melhor da região, além de possibilitar uma visão panorâmica de toda Holy.

• Castle Village
Bairro onde estão os principais bares, restaurantes e teatros da cidade. Freqüentado assiduamente pelas personalidades de Holy City, Castle Village é um lugar de classe e estilo. As luzes do bairro são uma atração à parte.

• Museu de Arte de Holy City
Administrado pelo pintor Malcolm Fisher, o MAHC tem um dos acervos mais ricos e completos desta região do país. Sua especialidade é reconhecidamente a arte expressionista e surrealista. O próprio Malcolm se autodenomina um "neo expressionista" e tem expostas várias de suas obras. Vale dar um conferida.

(extraído do "Guia Completo de Holy City", quarta edição, 1997, editora North Star)

Graças à estabilidade garantida por Gail, Holy City foi uma das poucas cidades a resistir após o Crack da Bolsa. Isto tornou o lugar um "imã natural", atraindo pessoas de todas as localidades em busca de oportunidades.

Este foi o principal fator influenciador no que diz respeito ao enorme crescimento da cidade após a década de trinta. Holy City tornou-se uma cidade de esperanças, como tão bem simboliza a Torre erguida no centro da cidade. Da tragédia da Noite das Trevas nasceu a certeza de um povo próspero, honesto e lutador...

Um Panorama de Holy City

Holy é uma cidade agitada. Destaca-se principalmente a atividade artística, incentivada pelo governo local, e que toma seu lugar todos os dias no bairro conhecido como West Ville. Ali concentram-se as principais galerias de arte e museus da cidade, na mundialmente conhecida Avenida Littmann — assim nomeada em homenagem a Paul Littmann, artista plástico que se suicidou há dez anos.

O governo também costuma organizar semanalmente shows e espetáculos teatrais a céu aberto, no interior do Parque J.F.K. Já passaram por Holy City atrações do calibre de Placido Domingos, Frank Sinatra e peças mundialmente conhecidas, como "Sonho de Uma Noite de Verão", de William Shakespeare, e o musical "Tommy".

A abundância de casas noturnas, teatros e bares, principalmente no belo bairro de Castle Village, Holy é conhecida em todo o país como "A Cidade Noturna". Oferecendo vasta gama de atrações e diversões em geral, Holy pode, neste quesito, ser facilmente comparada a cidades como Nova Iorque, Los Angeles e São Franscisco.

O Sonho em Realidade

Hoje, Holy City é uma das cidades mais prósperas da América. Uma metrópole que triplicou seu tamanho somente nos últimos 120 anos. Apresentando taxas de criminalidade e mortalidade inferiores abaixo dos mais desenvolvidos países da Europa, Holy é o coração da América e um exemplo para todo o mundo.

As Seis Maiores Personalidades de Holy City

por Anne-Marie Riverdale

• **Thomas Gail:** este rapaz de quarenta anos vem se mostrando mais do que capaz de manter o império que seu pai, uma verdadeira lenda de Holy City, deixou em suas mãos há uma década. Gentil e generoso, Thomas é largamente conhecido por suas doações milionárias a instituições de caridade e por financiar pesquisas do Labortech. Thomas também é conhecido como o solteiro mais cobiçado de Holy City — isto é, se não forem verdadeiros os boatos de que ele tem sido visto com a escultora Helena DeVille...

• **Prefeita Jane Westfield:** seguindo para seu terceiro mandato consecutivo, nossa prefeita já provou que pode manter Holy City em sua rota de evolução. Além de elegante e inteligente, Jane é a prova viva de que lugar de mulher não é na cozinha...

• **Helena DeVille:** uma das grandes personalidades de Holy City e a provável futura Sra. Gail, Helena foi eleita Artista do Ano em 96 pela Associação dos Artistas de Holy City. Suas esculturas têm sido expostas no mundo todo, e seu trabalho amplamente aclamado. Parece que Helena é mesmo uma garota de sorte!

• **George Torrance:** nosso eterno anfitrião, proprietário da Alpha ONE, a casa noturna mais quente de Holy City. Com a ampliação recente de suas dimensões e a inauguração do novo Ambiente Techno, George não só reconhece a força deste novo gênero musical como também deve ganhar novos (e interessantes!) clientes.

• **Bill Porter:** graças a ele os cidadãos de Holy City têm, há dois anos, programação garantida nas noites de quinta: sentar diante da TV e dar boas gargalhadas assistindo ao "Bill Porter Show!". Seu programa, exibido pela GTV em Holy City e para o resto do país por alguns canais a cabo, enfoca situações simplesmente hilariantes. No ano passado, Bill recebeu o prêmio de melhor comediante, e seu show foi premiado na categoria de melhor série humorística.

• **Gabriel Islas:** a mais nova personalidade de nossa gloriosa cidade; o ilusionista argentino conhecido em toda a América por ter feito sumir o Cristo Redentor, no Rio de Janeiro, mudou-se no final do ano passado a fim de conquistar novos mercados. Islas e seu grupo de ilusionistas já têm shows marcados por todo o país.

(extraído da revista "Entertainment", edição de janeiro de 1997)

A Visão Exterior

É engraçado notar o modo como as pessoas de todo o país (e possivelmente de todo o mundo) vêem Holy City. Na mente destes, a cidade é realmente a materialização de seu nome: uma cidade sagrada.

Holy City transpira prosperidade. É uma cidade tão reluzente quanto a Metrópolis dos quadrinhos do Super-Homem, com seus arranha-céus imensos e brilhantes e a imensa Torre da Esperança ,bem no centro da cidade.

Comercialmente falando, Holy City sempre foi um enorme atrativo para desempregados e empresários em busca de novos mercados. A simples menção de que a Carter Tecnologia e o Labortech mantêm suas respectivas sedes na cidade é capaz de fazer brilhar os olhos de qualquer pessoa sem oportunidades que resida no "mundo exterior".

Para os que vêem de fora, não há criminalidade ou desemprego em Holy. As oportunidades surgem às dúzias todos os dias e ninguém é capaz de ficar sem dinheiro por mais de cinco minutos. Não há reclamações quanto à atuação policial e o principal empresário da cidade, Thomas Gail, doa rios de dinheiro para instituições de combate à AIDS e outros tipos de pesquisas, além de ser um dos principais concorrentes ao Prêmio Nobel da Paz deste ano.

Vista de fora, Holy City é exatamente o que parece ser: uma cidade de sonhos.

A Visão Interior

De dentro, porém, Holy é como a sujeira escondida sob um belo tapete persa. Basta saber onde e como encontrar os problemas.

Não há como se iludir achando que Holy é o sonho que aparenta ser. O combustível que alimenta a ilusão é um eficiente e misterioso método de mascaramento, arquitetado pelos grandes membros da alta sociedade da cidade. A conspiração vai desde o texto dos guias oferecidos aos visitantes até a filtragem de notícias dentro da própria mídia.

Existe um forte processo de repressão dentro de Holy. A polícia é uma das mais violentas de todo o país. Opondo-se com excesso de energia, pegando inocentes no fogo cruzado e escondendo sua ineficiência por trás de ações planejadas e devidamente ensaiadas. A grande jogada do atual governo é que a podridão não chega até as partes importantes. Os membros da classe média alta permanecem intocados pela sujeira, enquanto nos bairros mais pobres o crime impera soberano.

A Face Sob a Máscara

Existem mais conflitos em Holy City do que se pode imaginar. Quem pensa que todos os problemas da cidade terminaram na década de trinta, ao final da "Noite das Trevas", está muito enganado. Existe grande tensão nos bairros onde moram os ditos "desfavorecidos".

Essa tensão, assim como em Los Angeles, tem como causa principal os conflitos raciais entre negros e brancos — mas com um agravante: os orientais. Talvez tenha sido graças ao fato de Holy City ter passado quase incólume pela Grande Depressão, mas o fato é que o número de imigrantes asiáticos na cidade é bem representativo. Em sua maioria são chineses que vieram à América fugindo do regime comunista e em busca de melhores oportunidades. Estes encontraram no tráfico de drogas seu empreendimento perfeito.

Desta forma, a distribuição das drogas também é dividida com base na etnia. Compra-se de negros, brancos ou asiáticos. Não há acordo. A polícia é subornada para sequer chegar perto destas áreas de instabilidade, e a imprensa é paga para omitir crimes hediondos, de forma a não macular a imagem sagrada da cidade.

Ao que me parece, poderemos ter uma nova Noite das Trevas a qualquer momento.

Curiosamente, em bairros como Angleton (brancos), Chrisler (negros) e Little China (asiáticos), os membros mais pobres de nossa gloriosa cidade utilizam uma corruptela, um pequeno trocadilho. Ao citarem o nome da cidade, eles a chamam de Hole City ("Cidade Buraco") — em referência às condições em que vivem. Talvez eles não estejam tão errados...

É lógico, porém, que nem tudo é terror dentro de Holy. Mantendo-se fora da onda de corrupção que cerca esta cidade é possível levar uma vida honesta e saudável, sem sentimento de culpa. Mas que os desavisados não se iludam com a aparência divina da cidade. Em vez de Metrópolis, Holy City pode ser muito mais parecida com a sombria Gotham City...

(extraído de "Holy City - Testemunhos de uma Cidade Ilusória", por Bernard Gerhard Shaw, segunda edição, 1997, Editora Vetor, Nova Iorque. Reproduzido com permissão do autor).

J.M. TREVISAN

Principais Empresas Sediadas em Holy City

- **Labortech**
Estabelecida desde 1982, o Labortech é um laboratório subsidiado pela TGCorp. Entre outras pesquisas, está entre as instituições que atualmente buscam a cura da AIDS.

- **Carter Tecnologia**
Estabelecida recentemente, é a primeira empresa na área de informática a se estabelecer em Holy City, seguindo uma nova tendência econômica mundial.

- **TGCorp**
Provavelmente uma das maiores corporações do país na atualidade. Suas atividades vão desde o controle e administração do porto de Holy City até a associação com a prefeitura para a construção da maior "cidade subterrânea de que se tem notícia", passando pelo controle da rádio e TV locais (a Dome-FM e a GTV, respectivamente).

- **McCarthy Alimentos**
Importante empresa alimentícia, a história da McCarthy Alimentos confunde-se com a própria história de Holy City. Subsidiária das Empresas Pentex, seus produtos mais conhecidos são as Sopas em Lata McCarthy e os salgadinhos Glits.

Holy City Enquirer

DEMOLIÇÃO DE CATEDRAL É CANCELADA

Foi cancelado ontem, pela prefeita de Holy City, o início dos trabalhos de demolição da Catedral de San Angelo, queimada desde a década de trinta, mas jamais restaurada. A catedral seria demolida para dar lugar a um gigantesco estacionamento.

A prefeita não deu declarações a respeito do cancelamento, mas comenta-se que nenhuma empresa de demolição aceitou o serviço. Motivo? A catedral estaria assombrada.

O secretário da cultura Gordon Fishburn já admitiu a hipótese de que, se os problemas persistirem, a prefeitura pode decretar a Catedral de San Angelo como patrimônio histórico da cidade.

HolyDiary

GEORGE TORRANCE RECUSA PROPOSTA MILIONÁRIA

Na noite de quinta-feira o proprietário da casa noturna Alpha ONE, George Torrance, recebeu uma proposta de compra irrecusável. Não falou-se em nomes ou cifras, mas sabe-se que Thomas Gail pretendia comprar a Alpha ONE e que o dinheiro oferecido chegava na casa dos milhões.

"Estou muito feliz com a Alpha ONE," disse Torrance ao Diary. "Acho que ainda tenho muito o que contribuir para o desenvolvimento do entretenimento em nossa cidade, e não pretendo me desfazer em hipótese alguma de minha casa noturna. Não importa o quão alta seja a proposta".

Embora nenhum dos empresários confirme, há quem diga que exista uma provável rivalidade entre Gail e Torrance.

The Watcher

ALIMENTOS McCARTHY ENVOLVIDA EM SATANISMO E SUICÍDIOS

Ontem à noite foi encontrada morta a Sra. Hillary Armstrong, 32. Ela se suicidou utilizando a arma calibre .22 de seu marido Franklin, que havia saído para trabalhar. Ao seu lado, uma lata vazia de Sopa McCarthy.

"Ela andava mesmo muito estranha," disse seu marido mais tarde. "Via alucinações. Tinha pesadelos. Tenho certeza de que ela estava sendo tentada pelo demônio."

Este foi o terceiro suicídio apresentando as mesmas características. Estarão as empresas McCarthy ligadas a rituais satânicos realizados através de seus próprios produtos?

"Sim. É possível," disse a paranormal Andrea Sunbeam. "Os alimentos podem conter material utilizado em rituais satânicos, ou a própria matéria demoníaca, como raspas de chifre ou material fecal de demônios. Há alguns anos dizia-se que o rótulo da Sopa McCarthy invertido apresentava a cabeça de Satanás, e McCarthy mudou o rótulo. Bem, talvez não fosse só boato..."

Mais detalhes e a entrevista completa na página 13.

Holy City, 17 de março de 1997.

Caro Owen,

Recebi sua última carta e pude compreender facilmente a gravidade de sua situação atual. Fico feliz com sua vinda e, mesmo que não estivesse, jamais deixaria de acolher um membro da minha própria família. É desnecessário lembrar-me de quantas vezes te alertei para manter-se distante dos Ratos. Eles podem parecer dóceis às vezes, mas quando acuados avançam ferozmente. Agora você sabe disso melhor do que eu.

Aprendi isso durante o caso Littmann. O artista plástico deveria ser abraçado por Helena, uma Toreador local. Entretanto, graças a desavenças naturais entre os dois clãs, um Nosferatu chamado Donovan abraçou-o antes que Helena o fizesse. Incapaz de conviver com sua forma horrenda, Littmann ateou fogo em si mesmo e saltou de seu apartamento no 15° andar dois dias depois do abraço.

O número de aborrecimentos provocados por este evento catastrófico foi enorme. Como conseqüência, o clã Nosferatu foi irremediavelmente banido de Holy City. Em vista disso, tenho certeza de que aqui você estará plenamente seguro.

Com isso, as coisas se acalmaram. Dificilmente encontrei alguém durante todos esses anos que sequer tentasse desafiar meu poder. Os Brujah estão sob controle, apesar de seu íntimo contato com os traficantes e gangues da parte pobre da cidade. Os Gangrel são neutros (dei-lhes um zoológico para brincar, e eles parecem bastante contentes com seus animaizinhos). Não há anarquistas por aqui.

Helena é mantida sob vigilância sem saber. Nosso relacionamento nada tem de afetivo, mas pode ser extremamente proveitoso para fortalecer o relacionamento entre os dois clãs. Pode parecer atípico, mas os Toreador têm uma força respeitável dentro de Holy City.

Os Tremere talvez possam vir a ser uma ameaça no futuro, mas não agora. Sua estrutura foi completamente desmontada após o recente assassinato de seu líder. Logicamente a "direção" já enviou uma "peça de reposição", mas não creio que possa me causar problemas. Prefiro que eles continuem com seus ilusionismos baratos e não interfiram em assuntos que não lhes dizem respeito. Para seu próprio bem...

Há outro problema. Não é ainda uma situação de alarme, mas tenho fortes suspeitas da presença Sabá em Holy City. Alguém anda matando nossos Membros. Já foram cinco até agora. Graças à minha eficiente rede de "filtragem" a notícia não chegou a mais ninguém além da Família. Nada melhor que o poder sobre os meios de comunicação (existe pelo menos um carniçal meu em cada jornal da cidade..).

Talvez os Nosferatu expulsos tenham se juntado a seus companheiros da outra facção (e tenho sérias suspeitas de que alguns ainda se abrigam na velha catedral de San Angelo); ou talvez aquele Malkaviano comediante tenha finalmente resolvido mostrar sua verdadeira face. O fato é que algo está errado e eu vou descobrir o que é. Tenho protegido e cuidado desta cidade há sessenta anos e não creio que vá falhar agora. Como disse a você, não há motivo para alarme.

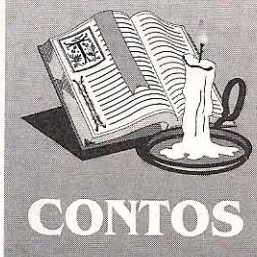
Conto com a sua discrição. Sei muito bem quais seriam os procedimentos neste caso, mas não pretendo envolver a Camarilla tão cedo. Em Holy City as coisas funcionam mais ou menos assim: eu canto a letra que eles me passam, mas a melodia é minha. Aqui as coisas funcionam do MEU jeito. Espero que isto tenha ficado bem claro.

Creio que as identificações falsas podem ser arranjadas com certa facilidade, acelerando o seu processo de vinda. Nesta cidade, não há lugar que os tentáculos de nossa Família não alcancem. Não há com o que se preocupar, Owen. Em breve você estará seguro em Holy City. Esteja convidado desde já para tomar uma taça de "vinho" comigo, no terraço de nossa bela Torre da Esperança. E aí, quem sabe, possamos relembrar os velhos tempos...

Abraços

Thomas Gail

Como ÀS VEZES as Coisas Acontecem

J.M.Trevisan

Tudo bem. Por onde eu começo? Ah, ok. Sempre fui um cara normal. Tão normal quanto qualquer garoto de dezenove anos deve ser. Não fumava, não me drogava (tudo bem, experimentei maconha uma ou duas vezes, mas isso todo mundo faz...). Bebia às vezes no que poderia facilmente chamar de ocasiões sociais, mas isso também é normal. O fato, até onde ainda consigo lembrar, é que eu era um garoto como qualquer outro. Do tipo que podia passar por seu filho.

Talvez eu até seja bem parecido com ele. Cabelo comprido na altura do queixo, camisa de flanela à moda dos caras de Seattle, calça rasgada e tênis surrado. Deve haver pelo menos duas dúzias de caras iguais a mim só nesta cidade. Como eu disse antes, eu era nada mais que um cara normal. Igualzinho a todo mundo.

Bem, pelo menos eu costumava ser, antes da merda voar no ventilador e o tal homem-de-chapéu-e-sobretudo ferrar com tudo. É nessas horas que eu penso como Deus deve ser sacana. Sempre imaginei o Homem com o rosto do Al Pacino: confiável, mas com aquele ar irônico e cínico. Do tipo que te olha com ternura, mas pode colocar no seu rabo assim que você vira as costas...

O mais engraçado é que aquela segunda-feira tinha tudo para ser um dia como outro qualquer.

O mais engraçado é que aquela segunda-feira tinha tudo para ser um dia como outro qualquer. Todo mundo tá cansado de saber como funciona qualquer segunda-feira. Defino como um dia que mistura "a falta do que fazer com a vontade de não fazer nada". Claro, isso só vale se você é um adolescente inconseqüente, um vagabundo completo ou ambos. Com mulher e filhos para dar de comer e o senhorio batendo na porta três vezes por dia para cobrar o aluguel atrasado, a coisa muda de figura. Felizmente, não era o meu caso.

Minha idéia para aquela tarde estupidamente tediosa era bem simples: ficar na sala de estar, diante da TV, com um pacote tamanho-família de Sucrilhos ("mais 200 g pelo mesmo preço") e suco de laranja, assistindo a um vídeo emprestado por meu amigo Paul — um colecionador de filmes B, possuidor desde coisas obscuras como "Billy the Kid vs. Dracula" e "Incredible Strange Creatures Who Stopped Living and Became Mixed Up Zombies", até clássicos como a série de Ed Wood. Preciosidades de valor inestimável... pelo menos para ele.

O cardápio cinematográfico daquela tarde não era dos mais promissores. Se não me engano, a história era sobre uma múmia amazônica que escapava de um museu em Nova Iorque e matava todos os freqüentadores de uma discoteca local — tudo ao som daquelas velhas músicas dance dos anos setenta. Coisa finíssima! De qualquer forma, eu estava apenas passando o tempo. Ocupando a cabeça enquanto não aparecia algo mais interessante para fazer, entende?

Foi aí que a campainha tocou. Era Pamela, uma das minhas atuais namoradas e, no momento, a única oficial (ah, por favor... não me venha com essa cara de indignado; você sabe tão bem quanto eu que ninguém mais é fiel hoje em dia). Bem, ela entrou chorando, discutiu comigo sobre algo banal sobre o qual eu nem me lembrava, pegou de volta o CD do Pearl Jam que me deu no aniversário e foi embora, batendo a porta e fazendo tremer meus quadros do Nirvana. Tudo em menos de cinco minutos.

O engraçado é que isso TAMBÉM era extremamente NORMAL. Acontecia pelo menos duas vezes por mês. Sempre do mesmo jeito: ela brigava, discutia, me acusava de um monte de coisas, armava o maior escândalo, pegava de volta algum presente (desta vez foi o CD; outro dia foi uma camisa de flanela vermelha e verde que ganhei no Dia dos Namorados) e voltava em cerca de quarenta minutos para pedir desculpas e fazer as pazes. Parecia roteiro de filme mexicano vagabundo, daqueles que costumam passar na TV a cabo. Tinha sido SEMPRE assim. Todas as vezes.

Agora me responda, com sinceridade: como eu podia imaginar que, JUSTAMENTE NAQUELA VEZ, ia ser diferente? Que a partir daquele momento tudo daria errado e nada seria como antes?

Que aquela discussãozinha simples e imbecil podia ser a causa da minha própria MORTE?!

• • • • • • • • • •

Querido Diário,

Eu e a Susan sempre fomos grandes amigas. De verdade. Quero dizer, quando você conhece al-

guém há muito tempo, acaba formando alguma cumplicidade. Não temos segredos uma com a outra. Jamais mentimos. Somos amigas MESMO.

Foi por isso que ela me contou tudo sobre o B.J. Ela não é como a Dana, que sabia de tudo e nunca me disse nada. Não mesmo. A gente estava justamente no shopping, comprando uma camisa nova para ele, quando ela me deu a notícia. Se soubesse antes, nem teria o trabalho de sair de casa...

Ela me contou que o B. J. estava saindo com mais três meninas além de mim. E uma delas era a nojenta da Sarah Derkins. Dá pra imaginar uma coisa dessas?

Fiquei LOUCA de raiva. Na mesma hora resolvi falar com ele. Desta vez ele ia ouvir TUDO que eu tinha pra dizer. TUDO MESMO.

Fui até o prédio de carro com a Susan, mas ela foi embora logo depois. Disse que eu devia resolver isso sozinha. Subi pelo elevador e acho que fiquei uns dez minutos parada diante da porta do apartamento dele. Eu chorava muito. Minhas mãos tremiam e eu não conseguia tocar a campainha. Acho que nunca fiquei tão nervosa!

Quando consegui tocar ele veio rapidinho. Acho que até já sabia que era eu. Ele tava lindo! Por pouco não esqueci de tudo e o beijei ali mesmo. Mas quando lembrei do que a Susan disse e tentei imaginá-lo beijando a Sarah Derkins, a raiva voltou com toda a força e eu entrei.

Falei tudo o que devia e mais um pouco. B.J. ficou totalmente sem ação. Parecia que queria dizer o quanto me amava, mas não tinha coragem. Bem, eu tinha que continuar com aquilo, então tomei de volta o CD do Pearl Jam que eu tinha dado no aniversário e fui embora, batendo a porta. Peguei o CD só porque sabia que ele ia sentir falta. Eu nem gosto de Pearl Jam.

Foi na rua que encontrei o Sr. D. O nome era estranho, mas ele era lindo! BEM mais velho que eu, acho que tinha uns 22. Usava um sobretudo preto maravilhoso e uma calça jeans preta, bem colada. E um chapéu que dava, assim, um... ar de mistério.

Ele me viu chorando, se apresentou e perguntou o que havia acontecido. Eu contei. Ele pediu que eu me acalmasse e disse que ia conversar comigo e acertar as contas com o B.J. Achei boa idéia.

Bem, não foi uma boa idéia. Eu devia ter entendido o que ele quis dizer com "acertar as contas".

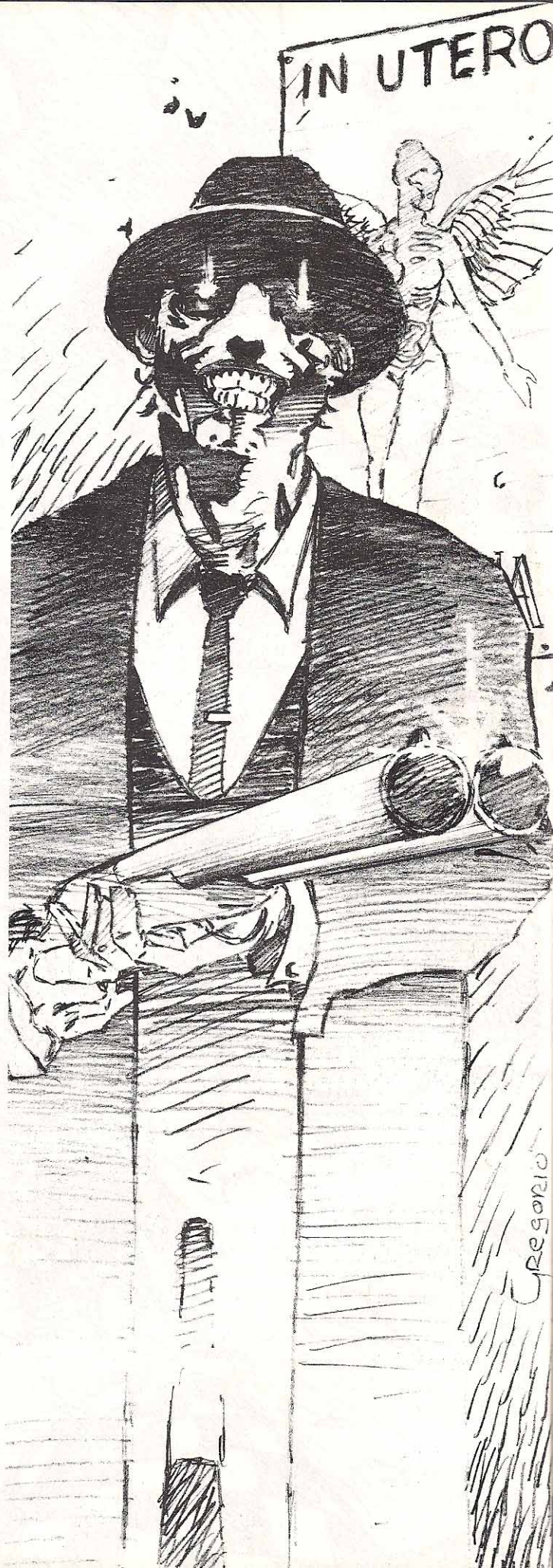
• • • • • • • • • • •

Creio eu que, desde tempos remotos e longínquos dentro da conturbada e, até certo ponto, absurda história da humanidade, os seres humanos se perguntam sobre a natureza humana. Que padrões etéreos ou divinos comandam nossas ações e pensamentos? O que é indiscutivelmente CERTO, e o que é ABSOLUTAMENTE errado?

A incapacidade humana de entender o que acontecia debaixo de seus narizes fez com que CRIASSEM um padrão. Algo facilmente identificável por todos, compreensível sem muitos mistérios. Algo que pudesse colocar uma ORDEM no que se tornaria inexoravelmente CAÓTICO.

Assim nasceram as leis, rótulos e estereótipos criados pela humanidade. Desde a suposta existência divina, sobre a qual eles se encontram surpreendentemente corretos, até os regulamentos que regem a sociedade, tornando-a viciada em seus próprios arquétipos.

Complicam algo que deveria ser simples. Negam a resposta que parece óbvia apenas porque a verdade seria capaz de destruir qualquer vestígio de racionalidade.

E a resposta é esta: não há moral na natureza humana. Não há padrões etéreos ou divinos. Há somente o INSTINTO, a força que comanda não só a humanidade, como TODOS os seres vivos deste e de outros mundos. Condenam um assassino à pena de morte simplesmente por ter matado outro ser humano.

Somente porque seguiu seu INSTINTO.

Um humano mata outro porque a vítima era mais fraca. Se era mais fraca, merecia morrer. A famosa teoria da seleção natural de Darwin.

É assim que costumo agir na maioria das vezes. Sem restrições morais, que servem somente para acorrentar o animal hediondo que existe dentro de cada um de nós. Deus plantou o homem, mas havia um verme dentro da semente...

Embora o instinto deva ser seguido, procuro escolher cada vítima cuidadosamente. Em particular, prefiro mulheres; elas são mais belas, têm um sabor mais doce e costumam gritar maravilhosamente em seus últimos momentos. Depois de um tempo acaba-se conquistando a útil habilidade de identificar uma boa vítima à distância. É como um alarme soando toda vez que isso acontece.

O alarme soou quando vi a pequena Pamela, chorando e tremendo em seu desespero. Era muito jovem, é verdade, mas o sabor de seu medo era doce e saboroso demais para ser ignorado. Não pude resistir. Tive que me aproximar.

Pelo que entendi, ela teve séria desavença com o namorado, um rapaz chamado B.J. Ela parecia aflita, necessitada de companhia. Queria VINGANÇA. Talvez fosse incapaz de dizê-lo em voz alta ou reconhecer para si mesma tal fato, mas era isso que ela queria. Eu podia ver em seus olhos.

Claro que seres da minha espécie não são dados a fazer favores, mas aquela oportunidade em particular me pareceu algo único. Poderia completar meus objetivos e ainda pregar uma peça em nosso jovem B.J. Além disso, tudo prometia ser memoravelmente divertido.

E responda-me sem medo, meu caro: há algo mais fascinante para um DEMÔNIO do que DIVERSÃO?

• • • • • • • • • • •

Bem, depois que Pamela saiu, não havia muito mais a fazer além de esperar sua volta (o filme, além de ruim, era longo demais e ela ia acabar me interrompendo com seu discurso de reconciliação plenamente decorado). Encostei a cabeça no braço do sofá e adormeci. Na verdade, apaguei como uma pedra — provável conseqüência do baseado que fumei no banheiro vinte minutos antes (ok, ok... vamos dizer que eu ainda experimentava de vez em quando). E tive um sonho BEM esquisito.

Sonhei que estava em uma cama enorme, com quatro ou cinco mulheres. Não vou entrar nos detalhes sórdidos; acho que você pode muito bem imaginar o que eu fazia com elas. Eu podia sentir na pele o toque de cada uma (e nem queira imaginar ONDE elas me tocavam. Foi provavelmente a coisa mais real que já experimentei em um sonho.

Nesse instante ouvi algo forte, como um trovão aumentado por um enorme amplificador Marshall. Todas as mulheres se juntaram em uma só, de uma forma que me lembrou um daqueles desenhos de massinha que eu costumava assistir quando era menor, enquanto minha mãe fazia o café da manhã. Esta nova mulher, resultado da fusão de todas as outras, era alguém que eu conhecia muito bem.

Pamela.

Ela me abraçava e beijava como nunca tinha feito antes (por que esse tipo de coisa só acontece em sonho?). Dizia que me amava e queria ficar comigo para sempre. Até aí tudo bem: se o sonho tivesse continuado nesse ritmo, eu provavelmente acordaria com certa parte do corpo em "posição de sentido" — e uma mancha enorme no sofá para limpar mais tarde. Mas não foi bem isso que aconteceu.

A "coisa-que-era-Pamela" (melhor chamar assim, já que não era MESMO a verdadeira Pamela) tocou em meu rosto e começou a deslizar os dedos em meus lábios. Eles iam entrando em minha boca lentamente, até que sua mão inteira estava lá dentro. Ela continuou forçando, empurrando o braço, que descia como uma daquelas cobras sul-americanas. Dava para sentir a mão passando pela minha garganta, escorregando feito sabonete pelo esôfago e empurrando as paredes internas como um sinistro "carro abre-alas". Nessas alturas seu braço inteiro estava dentro de mim. Eu queria reagir, mas não conseguia. Não havia como escapar.

Quando ela finalmente alcançou o fundo, suas unhas se fecharam como garras sobre meus intestinos (sim, isso é nojento!). E então ela PUXOU. O som me lembrou meu avô quando arrancava uma cenoura do chão na velha fazenda da família. Desnecessário dizer que, mesmo sendo um sonho, doeu pra caramba.

Foi quando escutei um segundo trovão. E acordei.

Se soubesse o que ia acontecer, juro que teria continuado dormindo.

• • • • • • • • • • •

Como eu disse, o Sr D. subiu comigo. Ele era tão gentil, e falava de um jeito tão... tão culto! Sabe que, se eu não gostasse tanto do B.J., eu até ficava com ele?

Mas isso não importa agora, né?

Bom, a gente chegou ao apartamento do B.J. e tocou a campainha. Mas ele não respondeu. Provavelmente já tinha corrido para a casa da Sarah Derkins! Mal tinha terminado comigo e já estava correndo para os braços da outra!

Eu já pensava em desistir e ir embora, mas o Sr. D segurou minha mão de um jeito tão forte que desisti da idéia. Senti meu braço formigar... não dá para explicar direito...

Aí aconteceu uma coisa superestranha...

O Sr. D mexeu a mão como se estivesse espantando uma mosca chata... e a porta saiu voando, fazendo um barulhão!

O Sr.D mexeu a mão como se estivesse espantando uma mosca chata... e a porta saiu voando, fazendo um barulhão! Acho que sei o que aconteceu, mas não vou contar agora...

Ele entrou no apartamento. Fui seguindo atrás, é claro! O B.J. estava deitado no sofá, mas já começando a levantar. Fiquei só olhando para ele. Queria saber se estava surpreso em me ver. Estava mesmo!

Ele não esperava que eu voltasse tão rápido, pensei. Olhava espantado, como se tivesse levado um enorme susto. Achei que daquela vez eu havia ganhado a disputa. Tinha certeza que ele havia percebido o quanto me amava, e que nunca mais ia querer saber da Sarah Derkins. Aquela cara de bobo que ele fazia não era medo. Era paixão!

Pelo menos, foi o que eu achei na hora.

Pelo menos até olhar para o lado e ver o Sr. D. segurando uma enorme espingarda, daquelas que o meu pai usa para caçar nos feriados.

Pelo menos até ele apontar a arma para o B.J...

• • • • • • • • • • •

Tudo bem, confesso que eu estava REALMENTE assustado. Acho que qualquer um estaria. Não é todo dia que um maluco de sobretudo e chapéu invade sua casa com sua namorada, em plena segunda-feira.

O mais difícil foi entender o que estava acontecendo. Além da desorientação natural causada por aquela situação fora de propósito (droga, o cara tinha arrebentado a minha porta!),

ainda tinha o sono. Cheguei a pensar por um instante que ainda não havia acordado daquele maldito pesadelo.

O fato é que, logo em seguida, comecei a me sentir dentro de um maldito conto do Stephen King — ou um daqueles programas com câmera escondida, passando ridículo para a diversão dos telespectadores. Também passou por minha cabeça que tudo podia ser um trote: sim, uma peça que Pamela resolveu pregar em troca de meu "comportamento conjugal adolescente não convencional". Talvez Paul estivesse metido também — ainda me lembro quando ele sumia durante as "Sessões Sexta-Feira 13" em sua casa, para voltar fantasiado de Jason ou Freddy Krugger. Engraçado como as garotas se assustavam com aquela palhaçada...

Tudo isso era um meio mais ou menos fútil de tentar fugir da realidade e ignorar aquela vozinha que dizia: "Ei, cara, não quero ser chato, mas isto aqui... bem, não sei como te dizer, mas não é nenhuma abstração de sua mente retardada, amiguinho. Isso é beeeem real!"

Eu ainda lutava para me segurar na idéia de que tudo não passava de uma versão "real life" de Além da Imaginação. Que era tudo mentirinha. Mas aí... bem, aí eu vi a arma.

Um rifle de caça calibre doze, que o tal havia tirado debaixo do sobretudo. Não sei de onde aquela coisa surgiu exatamente (bem, AGORA talvez eu saiba), mas estava lá. Aquele cano atipicamente negro e reluzente, apontado para mim, me lembrava uma serpente prestes a me engolir.

Daí para diante tudo aconteceu em câmera lenta. Tentei sair do sofá, de maneira idiota e desajeitada. Meu braço esbarrou no pacote de Sucrilhos, fazendo os flocos de milho açucarados (com mais vitaminas e ferro!) tombarem próximos à embalagem já vazia do suco de laranja, como uma repentina tempestade de neve. O outro braço foi bater no abajur da mesa de canto. Meus pés se enroscaram no tapete e caí de cara aos pés do homem-de-sobretudo-e-chapéu.

Levantei-me, ainda com aquela sensação de "slow motion". Até meu pensamento parecia lento. Parece estranho, mas eu podia ver todos os detalhes daquela cena, congelada como em um dos vídeos do Paul. Olhei para o rosto do tal cara (uma mistura estranha do Clint Eastwood de "Os Imperdoáveis" e o Robert De Niro de "Cabo do Medo"). Olhei para os quadros na parede, para a marca de argila seca perto do outro sofá (quando minha mãe ainda insisita em achar que tinha talento para a escultura). Olhei para os pôsteres do Nirvana e o olhar distante de Kurt Cobain. Olhei para Pamela e de novo para o cara.

Vi a mão dele se movendo para o gatilho. Ouvi o mecanismo da arma funcionando. Ele atirou.

A bala me atingiu na altura do peito, destroçando costelas como se fossem grades de uma gaiola de bambu. A massa que costumava ser meus pulmões e os outros órgãos escapou pela saída de emergência agora aberta em minhas costas — formando uma mancha que dificilmente vai sair da parede antes dos próximos cinqüenta anos. Meu corpo se moveu em um arco e caiu no sofá como se atingido por uma Ferrari e atingiu o sofá. O móvel tombou para trás e minha cabeça bateu no piso de madeira.

Fiquei ali deitado, tentando respirar como um porco com asma, e olhando para cima com olhos vidrados. Tentava dizer alguma coisa (qualquer coisa!), mas o sangue enchia minha garganta e eu engasgava toda vez que tentava articular uma palavra. Só conseguia pensar em todas as pragas e palavrões que aprendi durante anos de escola; e em como Pamela era linda, Deus do céu! Eu queria viver, casar com ela, ter vários filhos, levá-los ao jogo, comprar um seguro, uma TV de 33 polegadas, um carro do ano, uma casa de campo e... Deus, ela era linda!

Procurei o olhar de Pamela, mas encontrei meu executor. Ele me olhou por alguns instantes com aquele olhar semicerrado à la Clint Eastwood, como se toda a fumaça do mundo estivesse entrando direto nos olhos dele. Então o homem-de-sobretudo-e-chapéu estendeu a mão para mim. Ouvi mais meia dúzia de ossos se quebrando, cuspi outra poça de sangue coagulado e retribuí o gesto dele. Nossas mãos se tocaram.

E eu morri.

• • • • • • • • • • •

Gente, aquilo foi horrível! O Sr. D tinha atirado no B.J. e eu não podia fazer absolutamente nada. Fiquei petrificada, igual a uma daquelas bonecas bestas que não mudam de posição.

Tudo o que eu podia fazer era olhar para o B.J. E o jeito como ele me olhava de volta... nessa hora tive MESMO certeza de que ele me amava de verdade. Bateu um remorso terrível. E se ele não estivesse namorando com a Sarah Derkins? E se eu estivesse enganada?

Juro que queria chegar perto e pedir desculpas, mas tinha medo que ele estivesse MESMO morto. Eu nunca tinha visto alguém morto DE VERDADE. Teve o tio Lawrence, mas ele estava velho — e velhos não contam, pois a gente sabe que eles vão morrer cedo ou tarde. Eu tinha medo de descobrir que nunca mais teria o B.J. do meu lado.

Pensando nisso tudo agora, acho que foi um milagre. Nunca contei para ninguém, porque ninguém vai acreditar. Nem mesmo a Susan. Sei disso.

Às vezes, até para mim é difícil entender. Só sei que, depois do tiro, o Sr. D andou até onde o B.J. tinha caído. Lembro que comecei a gritar, porque podia ouvir o B.J. tentando falar e não conseguindo. Parecia que ele tinha alguma coisa entalada na garganta. Quando vi aquela mancha enorme na parede, gritei mais ainda. Quase fiquei sem voz. Juro, achei que meus pulmões iam estourar!

Então aconteceu a segunda coisa estranha do dia. Quando o Sr. D chegou bem perto do B.J., tudo brilhou. Igual ao flash daquelas máquinas fotográficas bem antigas, de quando ainda não existia filme colorido. Eu desmaiei.

Acordei no hospital, com B.J. ao meu lado. Ele estava sorrindo, daquele jeito que só ele sabe!

Acordei no hospital, com B.J. ao meu lado. Ele estava sorrindo, daquele jeito que só ele sabe! Olhou para mim e disse: "Tá tudo bem, amor!"

Fiquei tão feliz! Ele estava vivo e inteiro! Até parecia até que não tinha acontecido nada — mas eu sei que foi tudo verdade. Sim, porque quando a gente voltou para o apartamento, continuava tudo quebrado.

É aqui que entra minha explicação. Pode parecer uma idéia maluca, mas eu acho que faz sentido. Lá vai.

Eu acho que o Sr. D era um anjo. Igual àqueles que aparecem naquelas pinturas antigas, com asa e tudo. Estava disfarçado de homem, claro. O jeito que Deus encontrou para colocar os anjos entre nós sem que a gente perceba. Algo como aqueles que fazia meu tio, que era mágico e não contava o segredo dos truques de jeito nenhum.

Acho que o Sr. D. foi mandado para juntar eu e o B.J. de novo. Para mostrar que fomos feitos um para o outro, e que nunca poderíamos viver separados. Acho também que ele voltou para o céu, pois a gente nunca mais ouviu falar dele. Tentei contar tudo isso para minha mãe; ela acha que eu posso

estar certa. Ela lê muito sobre isso nas revistas.

Essa é a minha idéia. Eu e o B.J. nunca mais brigamos depois daquilo e ele mudou muito. Acho que foi uma daquelas coisas que "mudam nossa vida para sempre", como diz a minha avó. E, no nosso, mudou para bem melhor.

Ah! Quase ia esquecendo! Sarah Derkins mudou para a Europa com a mãe dela!!! Isso quer dizer que posso esquecer qualquer coisa entre ela e o B.J., não é mesmo? Talvez o Sr. D. seja meu anjo da guarda. Até penso, às vezes, que ele ainda está cuidando de mim...

Com uma ajuda dessas, quem sabe eu e B.J. não podemos ser felizes para sempre?

• • • • • • • • • •

Que não me culpem os puritanos, por favor. Creio que minha explanação sobre a conduta instintiva de cada criatura foi suficiente para todos entendam meu atos. Não? Pois bem...

Pouco ou nada se sabe sobre as criaturas dos reinos inferiores, e menos ainda se saberá no decorrer dos séculos. Há um consenso, entretanto, que nos rotula como seres de certa forma divinos. Pois não é o demônio uma criação divina, já que foi concebido pelas mãos abençoadas do mesmo Deus que criou o homem?

Mesmo assim, fomos amaldiçoados! Condenados por toda a eternidade. Não temos corpo e não conhecemos a matéria. Nossa existência é uma sombra negra como a escuridão e vaga como um vulto.

Só quando partilhamos da comunhão com o homem, quando maculamos o santuário da mais querida das criaturas, violando todas as leis sagradas a que somos submetidos, é que podemos sentir o sabor da verdadeira vida.

Tomei o corpo que ocupei nos últimos séculos de um jovem soldado da Segunda Grande Guerra. Tomar e usurpar são os termos mais corretos, por assim dizer. É como expulsar o dono da casa e ficar morando nela, jogando o antigo morador ao relento para morrer congelado. Assim fazemos.

Terminada a Guerra, voltei para sua casa. Matei o que restou de sua família — apenas por diversão — e passei a levar uma vida de andarilho. Semeei o caos por onde estive, pois não há outra serventia para uma criatura como eu. O domínio da Besta é forte, e sua marca dura por toda eternidade. Assim será para todo o sempre.

Conheci prostitutas, dançarinos, presidentes e mascates. Vi e causei dor, morte e destruição como jamais poderia ter imaginado ser possivel.

Depois de tantas décadas, entretanto, este corpo já não me apresentava mais novidades. A aparência pode ser mantida facilmente, mas nada pode deter o avanço dos exércitos implacáveis do tempo. Assim, o corpo envelhecia internamente, como uma fruta sendo comida por dentro. Com o tempo, não havia mais nada que ele pudesse me oferecer.

E então surgiu o jovem B.J.

Não creio ser necessário que eu me estenda em explicações didáticas sobre a mecânica do processo. É muito mais do que eu poderia ou gostaria de revelar. Fiz o que fiz e, como é de se esperar, não me arrependo nem um pouco. Muito pelo contrário, estou deliciado com o resultado. Mesmo que esperasse mais cinco décadas, jamais poderia ter feito escolha tão acertada.

O corpo jovem de B.J. é, sem dúvida, um maravilhoso receptáculo de almas. Pamela, a namorada do antigo proprietário, é doce e sensível. Sua paixão por mim transpira pelos poros. Sua felicidade extrema me machuca, mas é uma dor agradável — como aquela apreciada pelos masoquistas. O que mais eu poderia querer depois de tanto tempo? Acho que vou gostar muito desta nova vida. Muito MESMO.

E quando chegar o momento, quando eu estiver novamente entediado, cansado de tudo... bem, basta seguir os INSTINTOS.

Sabe como é. Velhos vícios são impossíveis de largar...

• • • • • • • • • •

Bem, a merda aconteceu. É tudo o que posso dizer.

Depois que o homem-de-sobretudo-e-chapéu me deu a mão, uma luz cegou meus olhos. Quando consegui abri-los de novo, já estava aqui. Não sei bem por quê, mas não fiquei nada surpreso quando não encontrei nenhum cara parecido com o Al Pacino...

Posso dizer uma coisa com toda a segurança: o lugar não é de todo mau (he, he, he; belo trocadilho). Tudo bem, a decoração é de péssimo gosto. Parece cenário do antigo seriado do Batman (aquele com Adam West e Burt Ward). O clima também não é dos mais estáveis: às vezes chuva torrencial, às vezes neve, e às vezes calor insuportável. Mas você acaba se acostumando.

De certa forma, chega a ser engraçado ver todos esses caras esquisitos. Uma porrada de personalidades passeando como se fosse a coisa mais normal do mundo. Também, não existe muita obrigação por aqui. Ninguém precisa trabalhar ou fazer qualquer outra coisa. Sem obrigações, sem deveres e sem absolutamente NADA para fazer. Como eu disse, o lugar é até legal.

Basta não pensar demais.

Basta não pensar em Pamela, em Paul, em como as coisas eram divertidas, em como eu passava de carro na frente da escola para impressionar as gatas do colegial, em como eram boas as "Sessões Sexta-Feira 13", em como era gostoso comer Sucrilhos com suco de laranja assistindo filme... e que talvez eu nunca mais possa escutar um CD do Pearl Jam, ver um acústico do Nirvana e tocar guitarra de novo...

Eis o grande problema deste lugar. É como um grande parque de diversões com os brinquedos mais maravilhosos que você viu na vida, mas TODOS quebrados. Não há tortura ou castigos. Nada de fogo, tridentes ou chifres. Apenas ociosidade doentia. Um tédio acima de quaisquer proporções. Uma atmosfera de opressão sufocante.

Às vezes sinto como se estivesse engessado e com coceiras no corpo todo. Pode acreditar, é bem pior que ser cozinhado em caldeirões ferventes, como nos desenhos animados.

Claro que nem tudo é tão ruim.

Conheci um nativo com o qual costumo andar (nada tão difícil, se você esquece um pouco o lance da aparência). Seu nome é impronunciável, mas ele anda me explicando algumas coisas. Bem, nem tudo está perdido...

De certa forma, não é muito difícil conseguir as coisas por aqui depois que você entra "no esquema". Basta não se esquecer dos favores que prometeu e cumpri-los. Uns são fáceis; outros, mais complicados, envolvem coisas que deixariam qualquer cristão de cabelo em pé. Por mim, pouco me importo. Já perdi as esperanças de encontrar Al Pacino.

Não sei porque o tal Sr. D — nome fantástico, não? Que senso de humor doentio... — escolheu justamente a mim. Não sei como ele fez aquilo, mas estou prestes a descobrir.

O certo é que vou voltar. Pode ter certeza. Talvez demore um pouco, talvez seja amanhã. Mas vou voltar. Só quero ter Pamela de volta. E um corpo. Qualquer um.

Só assim voltarei a ser um garoto comum. Um adolescente qualquer, como dúzias que existem por aí. De cabelo comprido até o queixo, calça rasgada, camisa de flanela à moda de Seattle, tênis surrado... Do tipo que podia passar por seu filho.

E talvez nós sejamos MESMO parecidos. Parecidos DE VERDADE. Tão parecidos que você nem notaria a diferença.

Sacou?

Pense nisso com carinho quando colocar a cabeça no travesseiro. E não se preocupe.

Eu vou estar por perto...

J.M. TREVISAN

SÓ AVENTURAS
TRAMA
NÚMERO 8 - R$ 3,00
CIRCO
7 897780 501659
CAÇA AO NECROMANTE
Exclusivo! Aventura-solo DUPLA!

Quando tudo parece perdido; surge a aliança entre céu e inferno.

Godless

Da base subterrânea "NORAD", (comando de defesa aeroespacial norte-americano) é dada a ordem ao U.F.O TEAM (equipe especial) para começarem a caçada aos aliens!

Mini-séries em quatro edições.
Formato americano. Colorizados por computador.

NÃO PERCA!!!

UMA AVENTURA QUASE SOLO!

Pois é, aqui estamos nós outra vez inventando moda. Como você deve ter notado, esta SÓ AVENTURAS é uma revista de duas caras... falando no melhor sentido, claro.

Caça ao Necromante é uma aventura-solo dupla, onde participam dois personagens. São eles, Paladino e Katabrok, velhos conhecidos dos leitores de SÓ AVENTURAS e DRAGÃO BRASIL. Um Paladino revoltado tenta vingar-se do mago que o ressuscitou em um corpo feminino, enquanto Katabrok tenta salvar o pobre amigo necromante. Quem vencerá? Com certeza ninguém, conhecendo as confusões em que esses dois vivem se metendo...

Você pode jogar a aventura sozinho, escolhendo um dos protagonistas; ou com um amigo, cada um escolhendo um herói, e em certo momento interferindo com a aventura do parceiro. Claro que, para isso, você vai precisar de duas revistas (hmmm... acho que assim já não seria aventura-**solo**). Como disse? Sim, sabemos que isso é um truque sujo para vender mais edições; mas sabe como é, o patrão exige uma certa cota de vendas...

Como sempre, não ficamos apenas na aventura-solo. Voltamos a colocar em órbita o balde, trazendo **Tartarugas Ninja** multi-sistema, para GURPS, D&D, AD&D, Toon e DEFENSORES; **Gladiadores**, o lutador showman para D&D e AD&D; a cidade de **Holy City** como cenário para Vampiro; atendendo a pedidos, um novo tipo de licantropo, os **Cobra**, para Lobisomem; **A Escola das Armas**, escola opcional de magia para GURPS; e a **Besta**, uma nova tecnologia em armas no mundo de Tagmar.

Além das costumeiras tranqueiras de RPGista, temos ainda a história em quadrinhos "N.W.O." (seja lá o que isso signifique), baseada em INVASÃO; e o conto "Como ÀS VEZES as coisas acontecem", do já consagrado J.M.Trevisan.

Suficiente? Não? Então espere que depois tem mais...

Os Editores

ÍNDICE

Capa: André Vazzios

TRAMA

DIRETORES
Ruy Pereira
Ethel Santaella

Editores Executivos:
Marcelo Cassaro "Paladino"
Rogério "Katabrok" Saladino

Direção de Arte:
Roberto Avelino

Revisão:
Hebe Ester Lucas

Diagramação:
Armando S. Pereira
Nicola Lembo Junior
Alex Borba
Wanderlei Silveira

Secretário Gráfico:
Álvaro Corrêa

Assist. de Produção:
Íris Viana
Evandro Nascimento

Secretária Editorial:
Damaris Marcelino

Colaboradores:
Lalo, Flavius, J.M.Trevisan (textos); André Valle, André Vazzios, Evandro Tocchini Gregorio, Joe Prado (ilustrações)

DEPARTAMENTO COMERCIAL

DIRETOR
Ruy Pereira

Contato:
Damaris Marcelino

ASSINATURAS E NÚMEROS ATRASADOS
TEL. 887-5408

Assistente:
Luzia Begalli

Só Aventuras (ISSN 1413-599X) é uma publicação bimestral da **Trama Editorial Ltda.**

Administração, redação, assinaturas e publicidade:
R. Prof. Filadelfo Azevedo, 383
04508-010 São Paulo - SP
Tels.: (011)885-8879 / 887-3060
Fax: (011) 889-9594
Distribuição exclusiva para todo o Brasil:

DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações

Impressão e acabamento:
Prol - Editora Gráfica Ltda.

Eis que tem início uma nova aventura de Katabrok, o Inexorável. O mais habilidoso bárbaro deste lado do reino. O grande matador de goblins (coisa que ele aprendeu a não repetir em voz alta diante de uma platéia de cinco mil goblins, durante sua convenção anual).

Durante um momento particularmente inspirado, Katabrok teve a brilhante idéia de acompanhar seu grande amigo (ou amiga, agora você não tem muita certeza) em sua nova empreitada. É o Paladino, agora transformado em mulher, que manifestou um peculiar desejo de ir ao circo que visita a cidade.

A Cruzada da Eterna TPM disse a Katabrok que estava procurando Vladislav, o necromante, para acertar algumas contas. Gozado. Katabrok não sabia que o mago estava devendo nada para o Palada, desde que o ressuscitou. Tá certo que o Palada voltou no sexo errado, mas e daí? Isso é motivo para tanto nervosis-

Caça ao Necromante

Uma nova aventura do Katabrok, o Bárbaro, em uma visita inofensiva ao circo (he, he, he...)

mo? Na opinião de Katabrok, o Avaliador, ele ficou até melhor!

Agora o... a Paladina sai por aí toda nervozinha, dizendo que tornou-se caçadora de necromantes. Bem, talvez com um pouco de conversa ela desista dessa bobagem toda. Talvez nem arrebente tanto as fuças do coitado do Vladislav.

Se você deseja participar da aventura como Katabrok, o Aventureiro-Solo, vá para 1. Se deseja participar como Paladina, veja o outro lado da revista.

1 Você e sua irritada amiga Paladina estão na entrada do circo. Um homem enfiado em uma estranha roupa preta, usando um chapéu que mais parece um balde preto, fica berrando sobre as atrações do "Fantástico e Maravilhoso Circo dos Irmãos Tyahnnate".

O homem continua gritando para o público, apresentando maravilhas como o "Maior Anão do Mundo", "O Menor Gigante Jamais Visto" e outras peculiaridades. Você vira-se para perguntar à Paladina o que pode haver de interessante em anões grandes e gigantes pequenos, quando percebe que ela desapareceu.

Onde estará a mulher? Teria ela encontrado algum pobre biólogo ninja para massacrar? Talvez esteja no meio da multidão. Com certeza você não vai conseguir encontrá-la. Bem, dar uma olhada por aí não vai causar mal nenhum, não é mesmo?

Duas tendas chamam sua atenção. Em uma delas o cartaz mostra o desenho de um esqueleto com luvas estranhas; na outra, um cartaz exibindo uma linda mulher, mas com uma barba que faria muitos anões murcharem de vergonha. O apresentador diz que naquelas tendas estão Tharraske, o Esqueleto Mais Forte do Mundo; e Itty, a Mulher Realmente Barbada.

Se quiser ver a mulher barbada, vá para **33**. Querendo investigar o esqueleto forte, vá para **27**.

2 Entrando correndo na tenda azul, você se depara com vários jarros grandes contendo líquidos coloridos. Se você já esteve nesta tenda, vá para **25**. Caso contrário, vá para **22**.

3 Você resolve dar uma chance ao rapaz e assistir o show. Quando o número acaba, contudo, você chega à conclusão de que perdeu dez preciosos minutos da sua vida. Foi a coisa mais chata jamais vista por Katabrok, o Aborrecido!

Muito maçante MESMO! Muco escorrendo de um lado para o outro. Não melhorou nem mesmo quando o rapaz foi acidentalmente paralisado pelos mucos. Bem, pelo menos eram mucos bem coloridinhos...

Se ainda não visitou as outras tendas, vá para **17**. Caso contrário vá para **32**.

4 Dentro da tenda, além das outras pessoas, você encontra um homem barbudo ao lado de uma árvore desfolhada. Esquisito. Ei, você o conhece! É Neldor, seu amigo druida! O que, com mil kobolds sarnentos, ele estará fazendo aqui?

Se quiser perguntar ao druida a respeito da árvore, vá para **38**. Se quer perguntar sobre Vladislav, vá para **9**. Se prefere sair da tenda antes que o druida se lembre daquela grana que você lhe deve, vá para **23**.

5 Quando você tenta levantar o monte de pêlos, uma voz feminina começa a gritar "Atrevido! Depravado! Larga! Atrevido!"

Preocupado em achar e punir esse tal depravado, você larga o tufo de pêlos, sai pela entrada da tenda e examina o pátio. Não encontra nem sinal de depravados, ou da donzela que gritava. Nem mesmo a tal mulher barbada você encontrou. Assim sendo, Katabrok, o Desapontado, segue para **17**.

6 Algumas pessoas tentam acertar o alvo, mas ninguém consegue. Quando você já está cansado de esperar, contudo, percebe o som de algo caindo na água e uma ovação do público à volta.

— Palmas para o senhor de roupa preta, por dar um banho no orc!" — diz o apresentador.

Senhor de roupa preta? Espere, espere... sua mente prodigiosa consegue atingir o âmago da questão. Deve ser o Vladislav! Para usar roupa preta com este calor, só mesmo sendo louco ou um necromante!

Você corre para a tenda, mas não o vê. Deve ter saído durante os vinte minutos que você empregou raciocinando. Que azar! Vá para **23**.

7 Subindo no ringue, você esfrega os punhos um no outro para se aquecer. Afinal de contas, bater em um esqueleto é moleza! Principalmente para um guerreiro experiente como Katabrok, o Matador de Mortos-Vivos!

Sim senhor, esqueletos são moleza! Fracos, lerdos e estúpidos, não importa o quão poderosos eram em vida. Um esqueleto é apenas um monte de ossos metido a besta!

Aainda com esses pensamentos na cabeça você é arremessado para fora da tenda pelo esqueleto, que não era tão fraco assim. Que aconteceu? Uma ilusão? Uma farsa? Um ogre fantasiado de esqueleto?

Se você vai tirar satisfações com esse refugo de necromante, vá para **10**; se desiste enquanto está inteiro, pode visitar a tenda da mulher barbada em **33** (se ainda não esteve lá); ou então tentar ver as outras tendas em **17**.

8 Quando você entra na tenda (que, por sinal, está vazia), um sujeito baixinho e franzino olha para você e diz alegremente:

— Que bom, que bom! Você veio ver meu número com os mucos amestrados! Alguém veio! E me disseram que alguém precisaria ser um completo idiota para querer ver esse número! Eu sabia que eles estavam errados! Puxa, como estou feliz!

Se você vai assistir ao show do pobre rapaz para não ferir os sentimentos dele, vá para **3**; se quer arranjar uma desculpa esfarrapada e sair de fininho, vá para **13**.

9 Neldor cumprimenta você com a saudação oficial dos druidas da Ordem do Grande Urso:

— E aí, grande? Tudo bem?

Em seguida, Neldor diz que viu uma pessoa parecida com Vladislav indo em direção à saída. Se quiser agradecer e sair correndo para encontrar o mago, vá para **14**; se prefere perguntar a respeito da árvore sem folhas, vá para **38**.

10 Quando você desembainha sua espada, alguém grita. Todo mundo começa a correr para todos os lados, é uma confusão dos sete infernos!

Você não consegue alcançar o seu alvo, que sumiu na confusão. Súbito, aparecem muitos guardas da cidade que fazem poucas perguntas e aplicam muitos golpes. Felizmente sua cabeça é bem dura, e nada importante foi danificado.

Se estiver jogando com outra pessoa, avise-a para ir ao **28**, não importa onde esteja. Você vai para o **29**.

11

Da porta da tenda, você vê um acidente em andamento! Um homem está colocando um bastão de madeira na boca, mas não percebeu que o bastão está pegando fogo! Ele vai se queimar todo! Apenas Katabrok, o Salvador, pode evitar essa tragédia digestiva!

O que você faz? Tenta tirar o bastão das mãos do imprudente homem (vá para **39**), procura algo na tenda azul para apagar o fogo (vá para **2**) ou espera para ver o que acontece (vá para **16**)?

12

Você sai da tenda para procurar os responsáveis, mas... como você vai encontrar alguém no meio dessa multidão? Impossível encontrar a Paladina, mesmo com sua nova armadura rosada — e muito menos o Vladislav! Bom, se encontrar uma pessoa com cara de...

Você que ir ver o esqueleto forte (vá para **27**) ou investigar as outras tendas à frente (vá para **17**)?

13

"Puxa vida — diz Katabrok, o Ator. — Eu havia me esquecido! Prometi levar para passear o facócero albino de Vladislav ! Tchau, estou atrasado!

Assim dizendo, você foge antes que o cara dos mucos amestrados diga algo. O que um muco pode fazer de interessante, ora bolas?!

Se você ainda não viu as outras tendas, vá para **17**; se não quer tentar mais nenhuma, vá para **32**.

14

Antes da entrada existem duas tendas. Uma delas tem desenhos de kobolds nas laterais (oh, como você ODEIA kobolds!); a outra parece ser apenas uma tenda aberta.

Se quiser investigar a tenda dos kobolds, vá para **28**; se quer espiar a tenda aberta, vá para **36**; se prefere ignorar as duas tendas e seguir para entrada, vá para **21**.

15

Nesta tenda, um homem vestido como mago fala com a platéia sobre seus incríveis poderes. Ele diz se chamar Magnopyrol, o Mágico, e está pedindo um voluntário para seu próximo truque.

Se você aceita ser voluntário, vá para **34**; se prefere ficar só assistindo, vá para **18**; se não está interessado em truques e quer sair da tenda, vá para **14**.

16

O cara engole o bastão aceso e depois cospe uma língua de fogo, digna de qualquer bom dragão! Então era isso! Ele é um dragão disfarçado como Malagueta, o Engolidor de Fogo. Você apenas não entende como o dragão pretende conservar seu disfarce, exibindo suas baforadas por aí desse jeito!

Se você ainda não viu as outras tendas, vá para **17**; se já viu ou não quer tentar mais nenhuma, vá para **32**.

17

Além das tendas que você já viu, existem mais três no caminho para a tenda principal: uma delas é azul e com um cartaz muito colorido (que você não sabe ler); outra é vermelha, cheia de estrelas amarelas; a última é verde, com tochas acesas em volta.

Se quiser ir para a tenda azul, vá para **8**; para a vermelha com estrelas, vá para **31**; para a tenda com tochas, vá para **11**.

18

Você não gosta da idéia de ser cobaia para um mago, e fica quietinho. Outra pessoa, um rapaz de nariz enorme (até parece o Tasloi), se apresenta como voluntário.

O mago tira do nariz do rapaz várias moedas de prata (também, com um nariz daquele tamanho, dava para tirar um baú inteiro...). Antes como número final, ele transforma o rapaz em coelho e o coloca em um enorme chapéu chamado cartola (engraçado como todo mundo tem chapéus estranhos por aqui).

Se você ainda quer se oferecer como voluntário para mais um truque, vá para **34**; se quer perguntar ao mago sobre Vladislav, vá para **30**; para apenas sair da tenda, vá para **14**.

19

Na tenda principal há um cartaz, que você não entende (já mencionei que Katabrok não sabe ler?). Contudo, enquanto você espera por uma inspiração dos deuses, uma mulher ao seu lado explica ao filho chorão que só haverá espetáculo ao anoitecer, pois assim diz o cartaz.

Você vai tentar entrar na tenda principal mesmo assim (vá para **26**) ou verificar as outras tendas (vá para **23**)?

20

O apresentador joga para você a bola feita de panos velhos enrolados. Você a pega no ar, sente seu peso, balança o braço algumas vezes e arremessa.

Perfeito! Você acertou! Bem no nariz do orc, que com a pancada caiu no tanque. Ele levanta e não parece muito feliz — ao contrário do resto das pessoas na tenda, que gargalham muito! O orc não parece muito contente e vem em sua direção, resmungando:

— Dinheiro fácil, eles falar! Só cair na água! Ninguém falar nada de bola no nariz!

O orc molhado parece bem disposto a armar uma briga. E adivinha com quem? Você fica e luta (vá para **10**) ou vai sair da tenda de fininho da tenda, enfiando-se entre o público (vá para **23**)?

21

Vá para **40**.

22

Pelo menos um desses líquidos nos jarros pode apagar fogo. Afinal, líquido apaga fogo, não importa a cor, certo? E o que aquele baixinho faz parado ali no meio da tenda? Bem, isso não importa agora.

Você entra correndo e joga o líquido na direção do bastão em chamas, que estava quase tocando o rosto do carinha — mas algo estranho acontece: o líquido não apenas evita o fogo, como pula no rosto do cara, que fica paralizado com uma expressão de susto.

Pensando melhor, agora você percebe: o líquido mais se parece com aquelas criaturas-muco que pintam em subterrâneos. Ops! Talvez seja bom para a saúde ir embora de mansinho...

Melhor voltar a procurar a Paladina. Vá para **32**.

23

Diante de você estão três tendas; uma verde, com desenhos florais; uma azul, com listras brancas; e a última com estampa xadrez preto-e-branco. Todas estão lotadas de pessoas entrando e saindo, em especial a azul com listras.

Qual você irá investigar primeiro, se já não o fez? A verde (vá para **4**), a azul e branca (vá para **37**) ou a xadrez (vá para **15**)? Ou ainda, se acha que nem a Paladina e nem o Vladislav estão nessas tendas, pode tentar procurar por eles na entrada do circo, em **14**.

24

Você agarra o martelo e, sem a menor cerimônia, bate na alavanca. O disco sobe e bate no sino!

Parabéns! Agora você é o feliz proprietário de um dragãozinho lilás de pelúcia (os tarrasques tinham acabado...). Você vai para a entrada (vá para **21**) ou para a outra tenda (vá para **28**)?

25

Ei, você sabe que nada aqui pode ajudar. E o coitado do baixinho dos mucos ainda está paralisado! Volte para a tenda antes que o cara se queime! Vá para **16**.

26

Esgueirando-se sob os panos da tenda, tudo o que você vê é um par de botas. Dentro do par de botas, um ogre giganstesco que olha para você e diz educadamente:

— Num sabe lê, imbecil?

Você bem que tenta dialogar, mas o simpático rapaz atira você para fora da tenda. Por sorte, a queda é amortecida por um grupo de homens da guarda. Por azar, você vai parar na cadeia. Depois você se explica para a Paladina. Por enquanto, sua aventura acabou...

27

Ao entrar você vê várias pessoas ao redor de um ringue, onde estão um homem em roupas negras de mago e um esqueleto com umas luvas vermelhas esquisitas.

— Tharraske era o ser vivo mais forte do mundo! — diz o mago. — Depois de sua morte, a seu pedido, foi trazido de volta, pois o show deve continuar! Quem ousa ficar cinco minutos com Tharraske no ringue? O prêmio é de mil moedas de ouro!

Você aceita o desafio (vá para **7**)? Acha que tudo é um truque e vai para a tenda da mulher barbada(vá para **33**)? Ou resolve atacar o mago e o esqueleto para acabar com esse show de horrores (vá para **10**)?

28

Um garoto diante da tenda comenta que o show dos kobolds é engraçado. A única coisa que ele não entendeu foi aquela história sobre não ser permitida a entrada de nenhum guerreiro cujo nome comece com "K" e termine com "brok". Os kobolds explicaram que guerreiros assim eram "meio devagar"...

— COMO ASSIM, MEIO DEVAGAR?! — você esbraveja, poucos dez minutos depois. Indignado, você continua em direção da entrada (vá para **21**) ou vai tirar satisfações com esses filhotes de cachorro (vá para **10**)?

29

A última coisa que você vê é a Paladina berrando alguma coisa (que você não consegue ouvir). Logo em seguida alguém acerta a sua cabeça (pela décima quinta vez) e você desmaia.

Quando acorda, está em uma cela, com a Paladina na cela ao lado. Mas não há com o que se preocupar: o chefe da guarda é o velho Rath, um amigo seu. Com certeza ele vai tirar você desta. Mas espere um pouco: não foi Rath que você esqueceu (sem querer, é claro) em uma masmorra infestada de orcs alguns anos atrás?!?!

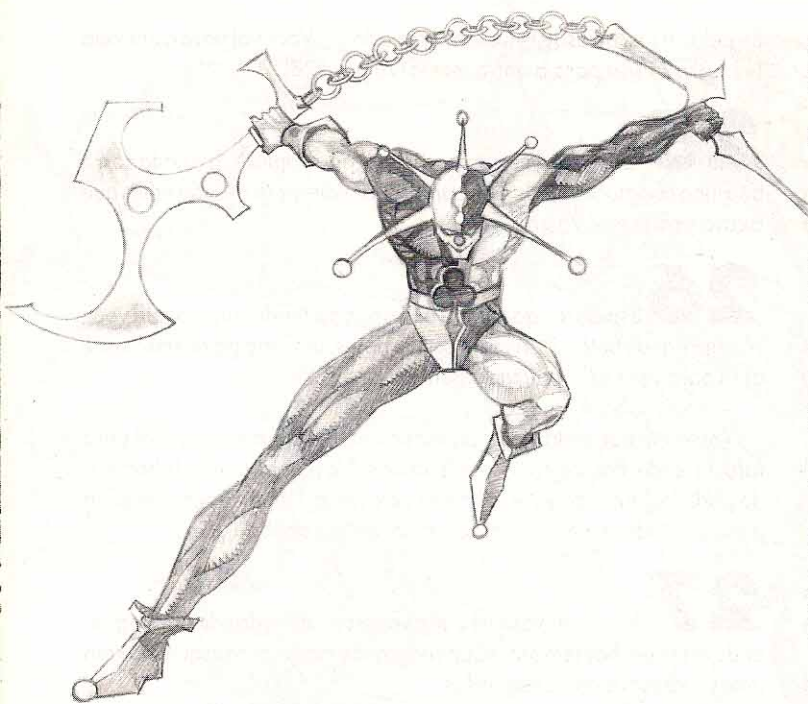
Você espera que a Paladina conheça um bom jogo de cartas, pois vocês vão demorar para sair daqui...

30

— Outro mago? Vestido de preto? Não, não vi não, meu rapaz. Mas gostaria de participar de meu número de encerramento?

Se quiser, vá para **34**. Caso contrário, vá para **14**.

31

Esta tenda é toda decorada com panos coloridos, fitas, moedinhas e um monte de bugigangas. Você sente o cheiro de incensos queimando e deixando o ambiente todo enevoado. Quando você está

entrando, uma voz soa no fundo da tenda:

— Entre, ó bravo Katabrok.

Epa! Seja lá quem for, sabe o seu nome! Sua fama já chegou aqui!

— Eu sou Madame Rozankobah — continua a voz. — Vejo tudo, sei tudo. Pergunte o que quiser, mas aviso, apenas uma pergunta.

Porcarias Ininterruptas! Uma vidente cigana! A chance de finalmente conhecer a resposta para um dos mais misteriosos mistérios que encontrou em sua carreira! Bem, lá vai:

— Por que as metalianas têm seios?

A velha cigana arregala os olhos em fantástico espanto. Sua boca se abre e, antes que ela diga algo, começa a engasgar convulsivamente, talvez de emoção. Depois de cinco minutos nessa encenação, nenhuma resposta saiu da velha, que agora está caída no chão.

Que enganação! Nem precisava disso tudo, era só dizer que não sabia! Vá para **17** se quiser tentar as outras tentas ou para **32** se já o fez.

32 Resolvendo deixar essas tendas para trás, você procura a Paladina, que deve estar no outro lado do Circo (vá para **23**) ou na tenda principal (vá para **19**).

33 Dentro da tenda, tudo o que você vê são algumas almofadas e um gigantesco tufo de pêlos castanhos, ainda maior que o Tasloi, amontoados em um canto.

Puxa vida! Eles deviam limpar esse lugar melhor! Se você acha que deve procurar alguém responsável e se queixar, vá para **12**. Se acha que Katabrok, o Asseado, deve jogar aquele monte de pêlos no lixo, vá para **5**.

34 Depois de perguntar seu nome, o mago diz à platéia que esta será uma magia verdadeira. Ele está tentando isso pela primeira vez, e não sabe se dará certo. Você tem um mau pressentimento sobre isso...

— Diante de seus olho, vou transformar o voluntário em um animal silvestre para, em seguida, devolvê-lo à forma normal.

Agora você tem um péssimo pressentimento a respeito disso! Antes que possa fazer qualquer protesto, o tal Magnopyrol aponta para você uma varinha e diz umas palavras estranhas.

Bem, a mágica deu certo. Você foi transformado em um simpático esquilo com cauda vermelha. Mas, ao contrário do que o mágico pensou, pronunciar a palavra mágica ao contrário NÃO reverteu a efeito.

É bom que você se acostume com nozes e árvores. Sua "aventura" termina aqui...

35 Você sai da tenda desse cara ingrato e decide se vai para a tenda azul, se já não o fez (vá para **8**), para a vermelha (vá para **31**) ou se vai seguir em frente (vá para **32**).

36 Um elfo de chapéu engraçado está dizendo algo para o público:

— Venham! Venham! Testem sua força! Aquele que conseguir tocar o sino ganha um tarrasque de pelúcia!

Pelo que entendeu sua privilegiada inteligência, é só bater com um martelo em uma alavanca e fazer um disquinho de metal bater em um sino lá em cima, a uns seis metros de altura. Muito fácil para Katabrok, o Musculoso. Você vai tentar (vá para **24**) ou rumar para a entrada do circo (vá para **21**)?

37 Muitas pessoas gritando e agitando as mãos lotam essa tenda. Mas como você é Katabrok, o Comprido, basta esticar um pouco o pescoço para saber do que se trata.

Montado sobre um palanque existe um tanque com água. Sobre o tanque, uma cadeira tendo um orc sentado nela e um grande alvo pintado de vermelho e branco ao lado. Um apresentador grita:

— Vamos, façam fila! Acerte o alvo e derrube o orc na água! Vejam um orc finalmente tomar um banho!

Ei, isso parece divertido! Dar banho em um orc! Particularmente você não é muito afeiçoado a banhos, mas tudo bem. Você vai tentar (vá para **20**), apenas assistir (vá para **6**) ou sair da tenda (vá para **23**)?

38 — A árvore? Estou servindo de intérprete para ela. Acho que sou o único por aqui que a entende...

Uma onda de curiosidade se abate sobre você, que não se contém e pede a Neldor que pergunta à árvore o que ela faz, afinal.

— Ah, agora me lembro — diz o druida. — Você não sabe ler, e não deve ter visto o cartaz lá fora. Ora, esta árvore faz um número de sapateado.

Puxa, que legal! Só falta você descobrir o que diabos é um número de sapateado — teria algo a ver com o número do sapato? Você vai perguntar se ele viu o Vladislav (vá para **9**) ou sair da tenda (vá para **23**)?

39 Katabrok, o Felino, mais ágil que uma pantera, rapidamente toma o bastão em chamas do pobre desavisado antes que ele se queime!

Parece que ele não ficou muito feliz. Fica dizendo que você estragou seu número, que você é um estúpido, imbecil e outras coisas que você não conhece, mas com certeza não são elogios. Você se desculpa, finge que não aconteceu nada e sai de fininho (vá para **35**) ou vai dar umas bifas nesse cara para ensinar boas maneiras (vá para **10**)?

40 Finalmente chegando à entrada do circo, você encontra o mago Vladislav. Ele está saindo, carregando um algodão-doce e uma bola flutuante amarrada a um cordão, pintada como se fosse um beholder.

Sem perder tempo você chama pelo necromante, que distraidamente atende. Você explica o perigo que ele corre por causa da fúria da Paladina e tudo o mais.

— Procurei por vocês pelo parque inteiro para evitar uma tragédia! Você não topou com ela por aí? — você pergunta.

— Eu? Não! Mas não se preocupe, já sei como resolver o problema dela... ou dele. Só vou precisar de um idio.. digo, um grande guerreiro disposto a resgatar um lendário artefato em uma ruína decrépita. Você aceitaria?

— Pagamento?

— Sim. Generoso, como sempre.

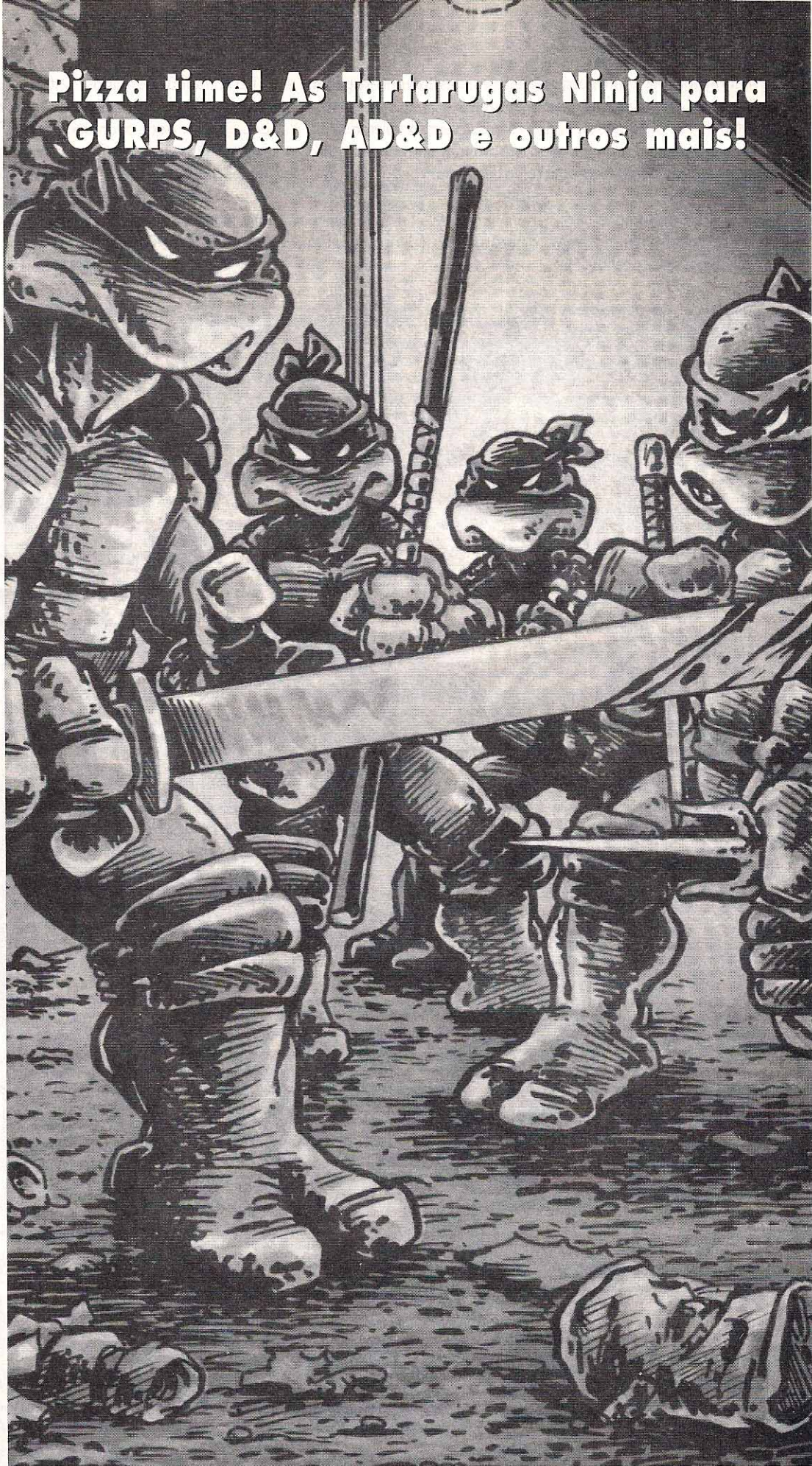
Como se trata de mais uma aventura para matar o tédio e ajudar um amigo (ou amiga), você aceita.

E a Paladina? Porcarias Ininterruptas! A pior coisa que ela poderia fazer seria matar o Vladislav — mas, como o necromante está aqui, nada de mais pode acontecer, certo? Talvez ela esteja apenas por aí se divertindo. Ora, que tipo de encrenca ela poderia encontrar em um simples circo?

E o tal artefato da ruína decrépita? Vlad disse que era uma espécie de cinto. Não deve ser difícil recuperar. Mas isso já é outra história...

ROGÉRIO SALADINO

GURPS

COWABONGA!

Leonardo (265 pts)

- ST 16 (30 pts)
- DX 15 (60 pts)
- IQ 13 (30 pts)
- HT 15 (30 pts)
- **Dano Básico:** GDP 1d+1; Bal 2d+2
- **RD 5 (armadura natural)**
- **Esquiva 10; Aparar 11 (9 c/ espada); Bloqueio 6**
- **Vantagens e Desvantagens:** Bom Senso (10 pts); Estigma Social: fora-da-lei (-15 pts); Honestidade (-10 pts); Noção do Perigo (15 pts); Prontidão +2 (10 pts); Reflexos em Combate (15 pts); Senso do Dever: seus amigos (-5 pts); Tartaruga Mutante (85 pts); Voto: não recusar um pedido de ajuda (-15 pts)
- **Peculiaridades:** Tenta ser um líder perfeito; fã de aventuras e clássicos; busca melhorar física e mentalmente.
- **Perícias:** Acrobacia 12 (1/2 pt); Arremesso de Shuriken 16 (2 pts); Caratê 16 (8 pts); Corrida 14 (2 pts); Escalada 15 (2 pts); Espada de Lâmina Larga (katana*) 16 (4 pts); Fuga 13 (1 pt); Furtividade 14 (1 pt); Judô 14 (2 pts); Liderança 12 (1 pt); Saltos 14 (1/2 pt); Tática 13 (4 pts)

Rafael (263 pts)

- ST 16 (30 ptos)
- DX 14 (45 pts)
- IQ 12 (20 pts)
- HT 16 (45 pts)
- **Dano Básico:** GDP 1d+1; Bal 2d+2
- **RD 5 (armadura natural)**
- **Esquiva 10; Aparar 10 (9 c/ sai); Bloqueio 6**
- **Vantagens e Desvantagens:** Estigma Social: fora-da-lei (-15 pts); Hipoalgia (10 pts); Impulsividade (-10 pts); Mau Humor (-10 pts); Prontidão +3 (15 pts); Recuperação Alígera (5 pts); Reflexos em Combate (15 pts); Tartaruga Mutante (85 pts); Teimosia (-5 pts)
- **Peculiaridades:** Impaciente e briguento; marombeiro; fã de comédia.
- **Perícias:** Acrobacia 13 (2 pts); Arremesso de Faca 15 (2 pts); Arremesso de Shuriken 15 (2 pts); Caratê 14 (4 pts); Corrida 16 (4 pts); Faca 12 (1 pt); Fuga 12 (1 pt); Furtividade 15 (4 pts); Judô 14 (4 pts); Sai/Jitter* 16 (8 pts); Saltos 14 (1 pt)

Donatello (276 pts)

- ST 14 (10 ptos)
- DX 14 (45 pts)
- IQ 16 (80 pts)
- HT 14 (20 pts)
- **Dano Básico:** GDP 1d; Bal 2d
- **RD 5 (armadura natural)**
- **Esquiva 8; Aparar 10 (9 c/ bastão); Bloqueio 5**
- **Vantagens e Desvantagens:** Cálculos Instantâneos (5 pts); Curiosidade (-10 pts); Estigma Social: fora-da-lei (-15 pts); Hábito Detestável: trocadilhos sem graça (-5 pts); Inventor (25 pts); Noção Exata do Tempo (5 pts); Tartaruga Mutante (85 pts)
- **Peculiaridade:** Fã de ficção científica.
- **Perícias:** Acrobacia 14 (4 pts); Arremesso de Shuriken 13 (1/2 pt); Bastão 14 (4 pts); Caratê 14 (4 pts); Ciência! 13 (1 pt; veja coluna lateral); Corrida 12 (1 pt); Eletrônica 15 (2 pts); Escalada 13 (1 pt); Física 15 (2 pts); Fuga 11 (1/2 pt); Furtividade 13 (1 pt); Judô 15 (8 pts); Matemática 14 (1 pt); Pesquisa 14 (1/2 pt); Química 15 (2 pts); Saltos 13 (1/2 pt)

Michelângelo (270 pts)

- ST 15 (20 pts)
- DX 16 (80 pts)
- IQ 12 (20 pts)
- HT 16 (45 pts)
- **Dano Básico:** GDP 1d+1; Bal 2d+1
- **RD 5 (armadura natural)**
- **Esquiva 9; Aparar 10 (8 c/ nunchaku); Bloqueio 6**
- **Vantagens e Desvantagens:** Carisma +2 (10 pts); Estigma Social: fora-da-lei (-15 pts); Excesso de Confiança (-10 pts); Gula (-5 pts); Hábito Detestável: brincalhão incurável (-5 pts); Prontidão +2 (10 pts); Senso do Dever: seus amigos (-5 pts); Sorte (15 pts); Tartaruga Mutante (85 pts); Vício Psicológico: pizza (-5 pts)
- **Peculiaridades:** Devorador de quadrinhos; frase de efeito: "Santa Tartaruga!"
- **Perícias:** Acrobacia 14 (1 pt); Arremesso de Shuriken 18 (4 pts); Caratê 16 (4 pts); Corrida 14 (1 pt); Culinária: pizzas 16 (1/2 pt); Escalada 15 (1 pt); Fuga 14 (1 pt); Furtividade 16 (2 pts); Judô 16 (4 pts); Kusari* 15 (2 pts); Mangual 16 (4 pts); Saltos 15 (1/2 pt); Skate/Surf 16 (2 pts)

Ciência! (M/MD)

Possuída por Donatello, esta é uma perícia opcional para campanhas cinematográficas, encontrada no suplemento GURPS Atomic Horror. É possuída por cientistas de gibis e desenhos animados, que entendem de QUALQUER assunto científico apenas porque são cientistas ("Acha que vamos engolir que um geólogo transformou um gerador em foguete?"). Para ter a milagrosa perícia Ciência!, um personagem deve ter 13 ou mais em Pesquisa e gastar pelo menos dois pontos em duas outras perícias científicas.

* Perícias encontradas em GURPS Martial Arts

Tartaruga Mutante

(85 pontos)

Esta vantagem permite que o personagem seja uma... tartaruga mutante, ora bolas! Como tartaruga, ele tem maior força e resistência. Conta com a proteção extra de seu couro e casco. O personagem também pode agir e respirar normalmente debaixo d'água. Tudo bem, sabemos que tartarugas NÃO são anfíbios e NÃO respiram embaixo d'água — mas elas são mostradas assim no desenho, então fazer o quê?!

Tartaruga Mutante abrange as vantagens ST+3 (30 pontos), HT+2 (20 pontos), Anfíbio (10 pontos), Guelras (10 pontos), RD 5 (15 pontos) e Feio (-10 pontos).

Mestre Splinter (339 pts)

- **ST 11 (10 pts)**
- **DX 18 (125 pts)**
- **IQ 15 (60 pts)**
- **HT 15 (60 pts)**
- **Dano Básico:**GDP 1d-1; Bal 1d+1
- **Esquiva 10; Aparar 14; Bloqueio 7**
- **Vantagens e Desvantagens:** Visão Noturna (10 pts); Equilíbrio Perfeito (15 pts); Feio (-10 pts); Senso do Dever: seus discípulos (-5 pts)
- **Perícias:** Acrobacia 18 (4 pts); Caratê 21 (24 pts); Corrida 15 (1 pt); Escalada 20 (8 pts); Fuga 18 (4 pts); Furtividade 18 (2 pts); Judô 21 (24 pts); Meditação* 16 (4 pts); Saltos 20 (4 pts)

Destruidor (440 pts)

- **ST 18 (125 pts)**
- **DX 18 (125 pts)**
- **IQ 14 (45 pts)**
- **HT 15 (60 pts)**
- **Dano Básico:**GDP 1d+2; Bal 3d
- **RD 15 (armadura)**
- **Esquiva 11; Aparar 14; Bloqueio 8**
- **Vantagens e Desvantagens:** Ambidestria (10 pts); Fúria (-15 pts); Megalomania (-10 pts); Prontidão +4 (20 pts); Recuperação Alígera (5 pts); Reflexos em Combate (15 pts); Reputação -4 (-10 pts); Sanguinolência (-10 pts)
- **Perícias:** Acrobacia 18 (4 pts); Arremesso 18 (4 pts); Caratê 20 (16 pts); Corrida 14 (2 pts); Escalada 16 (1/2 pt); Espada de Lâmina Larga (katana*) 20 (8 pts); Furtividade 16 (1/2 pt); Judô 18 (4 pts); Liderança 16 (6 pts); Saltos 18 (1 pt); Arrombamento 16 (6 pts); Venefício 13 (2 pts); Falsificação 13 (2 pts); Camuflagem 15 (1 pt); Disfarce 15 (4 pts); Dissimulação 14 (2 pts); Natação 18 (1 pt); Sombra 15 (4 pts); Intimidação 14 (2 pts)

April O'Neil (86 pts)

- **ST 9 (-10 pts)**
- **DX 12 (20 pts)**
- **IQ 13 (30 pts)**
- **HT 12 (20 pts)**
- **Dano Básico:**GDP 1d-2; Bal 1d-1
- **Esquiva 6; Aparar 0; Bloqueio 4**
- **Vantagens e Desvantagens:** Bonita (15 pts); Curiosidade (-5 pts)
- **Perícias:** Operação de Computadores 15 (4 pts); Pesquisa 15 (6 pts); Lábia 12 (1 pt); Condução 12 (1 pt); Detecção de Mentiras 13 (4 pts)

FLAVIUS

TARTARUGAS MEDIEVAIS

Você acha que tartarugas ninja em D&D e AD&D seria forçar demais a barra? Talvez, mas elas existem!

Em AD&D temos a conhecida caixa **Red Steel**, que descreve uma região chamada Savage Coast. Além das raças costumeiras, como humanos, elfos, anões, goblinóides e outros, Savage Coast é habitada por quatro novas raças: **aranea**, o povo-aranha; **lupins**, o povo-cão; **rakasta**, o povo-gato; **e tortles**, o povo-tartaruga!

Tortles são tartarugas bípedes de tamanho humano. Suas costas são protegidas por uma forte carapaça, e o ventre pelo plastrão (como é chamado o escudo ósseo na parte de baixo do casco das tartarugas). Cabeça, braços, pernas e cauda ficam fora das cascas.

A pele é verde-oliva ou verde-azulada. A carapaça costuma ser mais escura e brilhante que a pele, enquanto o plastrão é mais claro, tendendo para o amarelo. Os olhos têm cores vivas (azuis, verdes e às vezes vermelhos) e pupilas horizontais. Normalmente tortles não vestem roupas, mas alguns usam mantos ou cintos com compartimentos para carregar ferramentas, armas e suprimentos.

Tortles vivem em tribos de tecnologia primitiva, apenas um pouco acima da Idade da Pedra. Em estado natural usam arcos e cajados, mas podem aprender a usar qualquer arma da região em que vivem. Em Savage Coast, por exemplo, adotaram o uso do nunchaku e da adaga sai. Desarmados, eles ainda podem lutar com as garras (dano de 1d4).

Tortles têm sua própria linguagem, mas muitos sabem falar o idioma Comum. Eles não chegam a ser vagarosos como tartarugas, mas podem ponderar sobre um problema durante mais tempo que um humano faria. Quase todos são pacíficos e difíceis de enfurecer. Podem sentir as mesmas emoções que os humanos, mas aos olhos de outras raças eles parecem sempre frios e distantes.

Em AD&D, tortles não podem ser paladinos, rangers ou druidas. Em outras classes eles têm limites de nível: podem atingir até Guerreiro 11, Mago 9, Clérigo 12, Ladrão 9 e Bardo 9. Ladrões tortles sofrem redutor de -5% em Mover-se em Silêncio e Esconder-se nas Sombras. A única combinação multiclasse permitida para tortles é Guerreiro/Clérigo.

Tortles vivem em harmonia com a natureza, praticando a agricultura para sobreviver. Eles podem pertencer a qualquer alinhamento, mas os Bons e Leais (ou Ordeiros em D&D) são mais comuns. Caóticos ou malignos são raros.

Habilidades Especiais: tortles têm Destreza -2, Constituição +1 e Sabedoria +1. Eles jamais podem ter Força ou Constituição abaixo de 6.

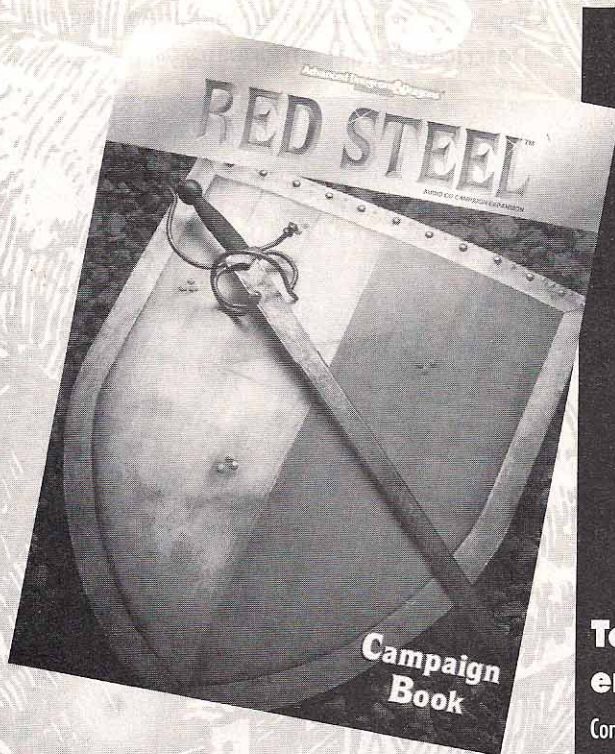
Tortles não podem vestir nenhuma armadura, mas já têm uma CA natural 3 (mais ajustes de Destreza). Um turtle pode ainda retrair a cabeça e membros para dentro do casco — enquanto estiver assim, terá CA 1 e um bônus de +4 em todas as jogadas de proteção/testes de resistência, incluindo ataques mentais. Um tortle retraído pode ouvir e cheirar, mas não pode ver (portanto, estará imune a ataques visuais e outros ataques em que a vítima precise estar enxergando).

Tortles acasalam apenas uma vez na vida, após os cinqüenta anos, e morrem pouco tempo depois. Um tortle que não se acasale pode atingir idades muito mais avançadas (50 + 2d100 anos), mas isso é raro.

Tortles têm infravisão de 20m, que também funciona embaixo d'água. Todos sabem nadar (em AD&D, já começam com a perícia Natação), podem prender a respiração durante até dez rodadas, e também são capazes de flutuar em pântanos, lama e até areia movediça.

PALADINO

Armas Ninja para D&D/AD&D

	Tamanho	Tipo	Velocid.	Dano P-M/G
Bo (cajado)	G	E	4	1d6/1d4
Katana (c/ uma mão)	M	P/C	4	1d10/1d12
Katana (c/ duas mãos)	M	P/C	4	2d6/2d6
Nunchaku	M	E	3	1d6/1d6
Sai (adaga)	P	P/C	2	1d4/1d2
Shuriken	P	P	2	1d4/1d4

Tortles em D&D

Como não existem raças separadas de classes em D&D, os tortles serão considerados uma nova classe. Eles têm as mesmas habilidades especiais descritas em AD&D, e usam a mesma Tabela de Experiência, Dado de Vida e Jogadas de Proteção dos Guerreiros.

Em Toon, o RPG dos desenhos animados, as tartarugas são uma apelação ainda maior!

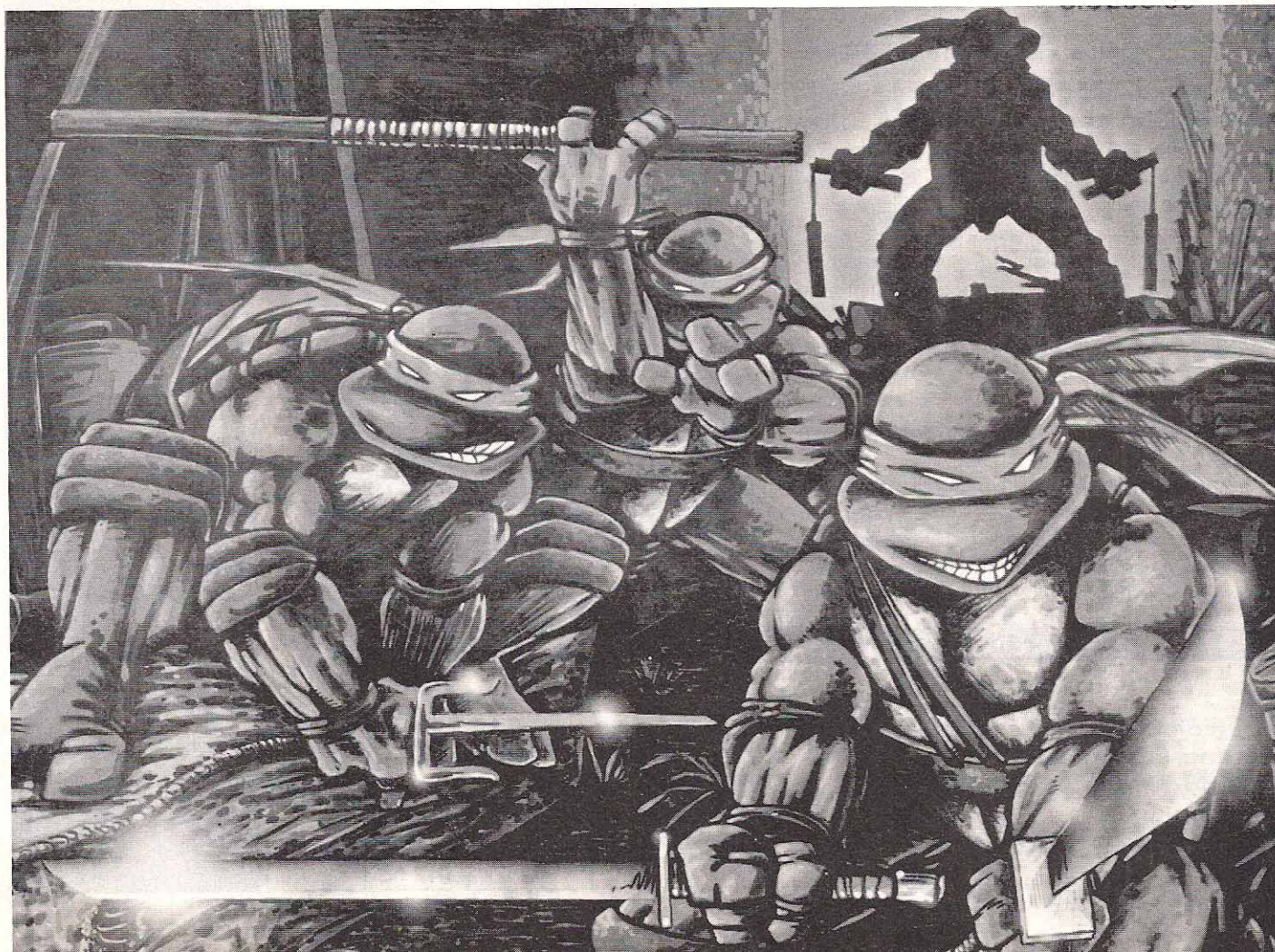
Leonardo

- **Espécie:** Tartaruga Ninja Mutante Adolescente
- **Descrição:** Verde com faixas azuis
- **Crenças & Objetivos:** Combater o mal, derrotar o Destruidor, tornar-se um grande mestre, blá, blá, blá...
- **Inimigo Natural:** Destruidor
- **Pontos de Vida:** 8
- **Muque 6:** Derrubar Portas 7; Escalada 8; Luta 9; Erguer Coisas Pesadas 6; Arremesso 7
- **Zip 5:** Esquiva 7; Condução 7; Disparar Arma 5; Salto 9; Cavalgar 7; Corrida 7; Natação 8
- **Astúcia 5:** Esconder/Achar Escondido 6; Identificar Coisas Perigosas 8; Leitura 8; Resistir à Lábia 9; Visão/Audição/Olfato 7; Armar/Desarmar Armadilhas 6; Seguir/Esconder Pistas 9
- **Caradura 4:** Lábia 4; Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade 6; Prestidigitação 4; Esgueirar 9
- **Prodígios:** Invisibilidade, Disfarce
- **Objetos Pessoais:** espadas, shurikens

Donatello

- **Espécie:** Tartaruga Ninja Mutante Adolescente
- **Descrição:** Verde com faixas roxas
- **Crenças & Objetivos:** Inventar, inventar...
- **Inimigo Natural:** Destruidor
- **Pontos de Vida:** 8
- **Muque 5:** Derrubar Portas 6; Escalada 7; Luta 9; Erguer Coisas Pesadas 5; Arremesso 7
- **Zip 5:** Esquiva 7; Condução 8; Disparar Arma 5; Salto 8; Cavalgar 6; Corrida 7; Natação 8
- **Astúcia 6:** Esconder/Achar Escondido 8; Identificar Coisas Perigosas 8; Leitura 9; Resistir à Lábia 9; Visão/Audição/Olfato 8; Armar/Desarmar Armadilhas 9; Seguir/Esconder Pistas 7
- **Caradura 4:** Lábia 4; Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade 8; Prestidigitação 4; Esgueirar 9
- **Prodígios:** Invisibilidade, Disfarce, Escudo de 1001
- **Objetos Pessoais:** bastão, shurikens

Michelângelo

- **Espécie:** Tartaruga Ninja Mutante Adolescente
- **Descrição:** Verde com faixas amarelas
- **Crenças & Objetivos:** Comer pizza
- **Inimigo Natural:** Destruidor
- **Pontos de Vida:** 8
- **Muque 6:** Derrubar Portas 6; Escalada 8;

Luta 9; Erguer Coisas Pesadas 6; Arremesso 7
• **Zip 4:** Esquiva 7; Condução 7; Disparar Arma 4; Salto 9; Cavalgar 6; Corrida 6; Natação 8
• **Astúcia 4:** Esconder/Achar Escondido 6; Identificar Coisas Perigosas 7; Leitura 7; Resistir à Lábia 8; Visão/Audição/Olfato 5; Armar/Desarmar Armadilhas 6; Seguir/Esconder Pistas 5
• **Caradura 6:** Lábia 6; Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade 8; Prestidigitação 8; Esgueirar 9
• **Prodígios:** Invisibilidade, Disfarce
• **Objetos Pessoais:** nunchaku, shurikens

Rafael

• **Espécie:** Tartaruga Ninja Mutante Adolescente
• **Descrição:** Verde com faixas vermelhas
• **Crenças & Objetivos:** Quebrar a cara de algum metido a besta!
• **Inimigo Natural:** Destruidor
• **Pontos de Vida:** 9
• **Muque 6:** Derrubar Portas 7; Escalada 8; Luta 9; Erguer Coisas Pesadas 6; Arremesso 7
• **Zip 6:** Esquiva 7; Condução 7; Disparar Arma 6; Salto 9; Cavalgar 6; Corrida 8; Natação 8
• **Astúcia 4:** Esconder/Achar Escondido 6; Identificar Coisas Perigosas 7; Leitura 7; Resistir à Lábia 9; Visão/Audição/Olfato 8; Armar/Desarmar Armadilhas 7; Seguir/Esconder Pistas 7
• **Caradura 4:** Lábia 4; Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade 6; Prestidigitação 4; Esgueirar 9
• **Prodígios:** Invisibilidade, Disfarce
• **Objetos Pessoais:** adagas sai, shurikens

Destruidor

• **Espécie:** Humano enlatado
• **Descrição:** Alguma coisa sob uma capa e um monte de lâminas
• **Crenças & Objetivos:** destruir, conquistar o mundo, destruir, seqüestrar a April, destruir, retalhar as tartarugas, destruir e, se ainda der tempo, destruir...
• **Inimigo Natural:** Tartarugas Ninja
• **Pontos de Vida:** 10
• **Muque 6:** Derrubar Portas 9; Escalada 6; Luta 9; Erguer Coisas Pesadas 9; Arremesso 8
• **Zip 5:** Esquiva 8; Condução 9; Disparar Arma 9; Salto 9; Cavalgar 5; Corrida 9; Natação 5
• **Astúcia 4:** Esconder/Achar Escondido 6; Identificar Coisas Perigosas 8; Leitura 7; Resistir à Lábia 9; Visão/Audição/Olfato 6; Armar/Desarmar Armadilhas 8; Seguir/Esconder Pistas 8
• **Caradura 3:** Lábia 5; Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade 5; Prestidigitação 5; Esgueirar 9
• **Prodígios:** Invisibilidade, Disfarce
• **Objetos Pessoais:** capa, lâminas, lâminas, lâminas, lâminas, lâminas, lâminas, lâminas, lâminas, lâminas, lâminas, lâminas, lâminas, lâminas, lâminas, lâminas...

Mestre Splinter

• **Espécie:** Rato mutante
• **Descrição:** Rato mutante, ué!
• **Crenças & Objetivos:** Tornar seus alunos melhores e evitar que se metam em confusão
• **Inimigo Natural:** Destruidor, gatos
• **Muque 7:** Derrubar Portas 9; Escalada 9; Luta 9; Erguer Coisas Pesadas 7; Arremesso 9
• **Zip 6:** Esquiva 8; Condução 6; Disparar Arma 6; Salto 9; Cavalgar 6; Corrida 9; Natação 7
• **Astúcia 4:** Esconder/Achar Escondido 8; Identificar Coisas Perigosas 9; Leitura 9; Resistir à Lábia 9; Visão/Audição/Olfato 7; Armar/Desarmar Armadilhas 4; Seguir/Esconder Pistas 9
• **Caradura 2:** Lábia 2; Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade 2; Prestidigitação 5; Esgueirar 9
• **Prodígios:** Invisibilidade, Detectar Item, Disfarce
• **Objetos Pessoais:** Bengala muito, muito velha

April O'Neil

• **Espécie:** humana gostosa seqüestrável
• **Descrição:** Ruiva, olhos verdes, macacão amarelo, botas brancas, equipamento de repórter a tiracolo — e, na maior parte do tempo, corda e mordaça
• **Crenças & Objetivos:** conseguir uma boa matéria, evitar ser seqüestrada
• **Inimigo Natural:** Destruidor
• **Pontos de Vida:** 5
• **Muque 2:** Todas as perícias 2
• **Zip 3:** Esquiva 5; Condução 7; Disparar Arma 3; Salto 3; Cavalgar 3; Corrida 5; Natação 6
• **Astúcia 5:** Esconder/Achar Escondido 7; Identificar Coisas Perigosas 5; Leitura 7; Resistir à Lábia 5; Visão/Audição/Olfato 7; Armar/Desarmar Armadilhas 5; Seguir/Esconder Pistas 5
• **Caradura 2:** Todas as perícias 2
• **Prodígios:** Só o corpinho em cima...
• **Objetos Pessoais:** microfone, equipamento de reportagem, comunicador-tartaruga para usar quando seqüestrada

FLAVIUS

DEFENSORES DE TÓQUIO

Leonardo
F5, H5, R3, A2, PdF1

Michelângelo
F4, H5, R3, A2, PdF1

Rafael
F4, H5, R4, A2, PdF1

Donatello
F4, H4, R3, A2, PdF1

Vantagens
•Espada x2 (menos Donatello, que tem Espada x1)
•Sumiço Salvador
•Recuperação Espantosa

Desvantagens
•Mentor Palpiteiro (Mestre Splinter)
•Protegida Indefesa (April)
•Grito Ridículo ("Cowabonga!")
•Inimigo Ocasional (Destruidor)

Mestre Splinter
F3, H6, R4, A0, PdF0

Vantagens
•Golpe Arrasador x2
•Recuperação Espantosa x2

Desvantagens
•Protegidos Indefesos x5 (as Tartarugas e April)

Uma das maiores dificuldades para um mago de GURPS: sua magia é poderosa, mas lenta. Perícias de combate exigem muitos mais pontos do que as mágicas. Um guerreiro em armadura completa, com deslocamento 5, fará picadinho daquele mago enquanto ele se concentra para aumentar sua bola de fogo de 2 pontos para 3. As magias rápidas não possuem alcance, as úteis precisam de dois segundos, mágicas de bloqueio ofensivas não existem. Tadinho do mago!

Foi pensando nisso que Julian, um jovem mago de combate, começou a desenvolver uma escola de magia voltada para aumentar a eficiência das armas, tanto em dano quanto em velocidade. É a Escola das Armas.

No texto, as referências ao **GURPS Magia** serão feitas da seguinte forma: M78, isso significa a página 78 do **GURPS Magia**, da mesma forma que MB se refere ao Módulo Básico.

A ESCOLA DAS ARMAS

Uma nova e desejada escola para GURPS Magia

Arma Flamejante **Comum**
Descrita entre as mágicas do fogo (pág. M34).

Projéteis Flamejantes **Comum**
Descrita entre as mágicas do fogo (pág. M34).

Arma Congelante **Comum**
Descrita entre as mágicas da água (pág. M36).

Projéteis Congelantes **Comum**
Similar à Arma Congelante, mas realizada sobre uma arma de projétil, que fica fria ao toque, mas não causa dano ao usuário. Seus projéteis tornam-se congelantes, somando +2 ao dano, ou +3 em criaturas de fogo (depois de penetrar a armadura e contabilizar os demais bônus). O projétil se despedaça depois de atingir seu alvo ou após 10 segundos.
Duração: 1 minuto.
Custo: 4 para fazer, 2 para manter.
Tempo de operação: 3 segundos.
Pré-requisitos: Arma Congelante.
Item: Uma arma que dispara projéteis congelantes sempre que usada, sem nenhum dispêndio de energia por parte do usuário. Custo em energia para criar: 1000; deve conter uma safira no valor de $500.

Arma Elétrica **Comum**
A arma-alvo torna-se carregada com eletricidade, faiscando visivelmente, mas sem ferir quem a usa. A arma precisa ser metálica pelo menos em parte; uma arma feita inteiramente de madeira e/ou pedra não é afetada pela mágica. A arma provoca +2 pontos de dano depois de penetrar na armadura e contar os outros bônus. Contra armaduras metálicas, a arma inflige no mínimo 1 ponto de dano em qualquer golpe.
Duração: 1 minuto.
Custo: 4 para fazer, 1 para manter.
Tempo de operação: 2 segundos.
Pré-requisitos: 2 níveis de Aptidão Mágica e Relâmpago.
Objetos: Uma arma que se torna eletrificada sempre que usada, sem custo em energia para o usuário. Custo em energia para criar: 750; no mínimo $300 devem ser gastos em platina e opala para a decoração.

Projéteis Elétricos **Comum**
Como arma elétrica, mas realizada sobre uma arma de projétil. A arma será envolvida por uma aura eletrificada (a coroa de descarga). Os projéteis disparados tornam-se carregados, causando +2 de dano, como descrito acima. As partes do projétil que sejam feitas de madeira se transformam em cinzas após atingir o alvo ou após 10 segundos.
Duração: 1 minuto.
Custo: 4 para fazer, 2 para manter. Dobre o custo se os projéteis a serem disparados forem não-metálicos.
Tempo de operação: 3 segundos.
Pré-requisitos: Arma elétrica.
Objeto: Uma arma de projétil que dispara projéteis eletrificados sempre que usada, sem custo em energia para o usuário. Custo em energia para criar: 1000; deve conter no mínimo $400 em platina e decorações de opala.

Golpe Distante **Comum**
Permite ao operador atacar à distância, transmitindo magicamente a força de seus golpes. O operador escolhe uma arma de mão (ou de duas mãos) que, pela duração da mágica, ganha alcance infinito com relação ao objetivo apenas. A arma deve ser do tipo que aplica golpes — tudo bem com um soco inglês, mas não um garrote! Enquanto o alvo estiver à vista do operador, este poderá atacá-lo com a arma sob efeito desta mágica. O alvo se defende normalmente, como se uma cópia invisível do operador estivesse lutando contra ele — mas, obviamente, não há nada aqui para ser contra-atacado! Quaisquer efeitos mágicos da arma utilizada (Arma Flamejante, por exemplo) NÃO se transmitem através desta mágica!
Duração: 5 segundos.
Custo: 3 para fazer, 3 para manter.
Tempo de operação: 3 segundos.
Pré-requisitos: Aptidão mágica 2 e Aporte.
Objeto: Cajado ou outra arma. Custo em energia para criar: 1000 por 0,5 kg (mínimo 0,5 kg).

Adagas Voadoras **Comum**
Esta mágica permite ao operador "arremessar" uma verdadeira chuva de adagas mágicas. Ao contrário de outras mágicas de projéteis, contudo, seu dano máximo é 1D+1; a energia extra é transformada em mais adagas arremessadas, uma por ponto de energia. Enquanto mantiver esta mágica "à mão" — isto é, enquanto as adagas não são arremessadas — o operador terá apenas uma adaga na(s) mão(s). No momento em que a atirar, surgem as adagas extras. Devido à sua "cadência de tiro", esta mágica pode ser usada contra mais de

um alvo testando a perícia Arremesso de Mágica (adagas voadoras), com redutor de -2 pra cada alvo após o primeiro. Seus dados são TR13, prec +1, ½D 25, max 50. As adagas desaparecem depois de atingir o alvo ou após 10 segundos.
Custo: 1 por adaga a ser criada e arremessada. O dano de cada adaga é 1D+1 por perfuração.
Tempo de operação: 1 segundo, não importando o número de adagas a serem arremessadas.
Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3, criar objeto, faca alada.
Objeto: Cajado ou vara (as adagas são arremessadas da extremidade do objeto). Custo em energia para criar: 1000. Só pode ser usado por um mago.

Arma Ricochete — Bloqueio

Esta arma permite ao operador, com uma arma preparada em punho, aparar ou refletir de volta (à escolha do operador) um projétil, ou mesmo uma mágica. O operador está limitado a um projétil por arma, sem o costumeiro redutor de -4 por usar a mão inepta. Contra projéteis de maldição, o operador não precisa conhecer a mágica contida no projétil para afetá-lo. Esta mágica é considerada como uma manobra Aparar para fins de combate.
Custo: 3.
Pré-requisitos: Aporte, NH com a arma 13+.
Objeto: Jóias, armas ou escudo. Custo em energia para criar: 400.

Arma Acelerada — Comum

Similar a Acelerar (pág. M60), mas voltada apenas para o uso de armas. Sob efeito desta mágica, o objetivo passa a ter quatro ataques com uma arma por turno, podendo chegar a 01+0 ataques em um turno no caso de possuir duas armas balanceadas. Uma raça com quatro braços obteria a espantosa marca de 16 ataques por turno!

Esta mágica evita o redutor de -4 pelo uso da mão inepta, mas o objetivo perde suas defesas ativas no turno em que decidir atacar. Por outro lado, quando se defender, poderá aparar e bloquear quatro vezes por arma/escudo por turno, perdendo seus ataques. Em essência, é uma versão mágica das manobras Ataque Total e Defesa Total (MB, págs. 105 e 106).
Duração: 10 segundos.
Custo: 7 para fazer, 5 para manter. No final da mágica o objetivo perde a mesma quantidade de fadiga que o operador.
Tempo de operação: 2 segundos.
Pré-requisito: Aptidão Mágica 2, Acelerar, NH com a arma 13+.
Objeto: Arma ou escudo. Só funciona sobre quem estiver usando o objeto. Custo em energia para criar: 2500.

Golpe Potente — Comum

Esta mágica dobra a ST e o deslocamento do objetivo durante um ataque apenas. Não pode ser usada para levantar objetos, vencer disputa de braço-de-ferro, etc. O deslocamento deve ser usado apenas em ataque a alguma coisa — do contrário, o objetivo ficará fisicamente atordoado por 20-HT turnos quando parar. Um efeito especial desta mágica é que a arma, ao descrever sua trajetória, deixa uma trilha luminosa devido à súbita concentração de mana canalizado por ela. Essa trilha não tem nenhum outro efeito além do visual.
Duração: Um ataque com a arma.
Custo: 6. Não pode ser mantida. Afeta apenas o golpe de uma arma, mesmo que se possua outra ou em ataque total.
Pré-requisito: 2 níveis de Aptidão Mágica, Força, Apressar, NH com arma 13+.

Arma Defintiva — Comum

A mais poderosa mágica da Escola das Armas, esta mágica combina os efeitos de Arma Acelerada e Golpe Potente, produzindo resultados devastadores e espetaculares. Se o objetivo possuir duas armas balanceadas nas mãos, a mágica afetará as duas.
Duração: 5 segundos.
Custo: 15 p/ fazer, 10 p/ manter.
Tempo de operação: 2 segundos.
Pré-requisitos: 3 níveis de Aptidão Mágica, Arma Acelerada, Golpe Potente, NH com a arma 15+.

Arma Graciosa — Comum

Faz com que uma arma desbalanceada (como um machado, uma alabarda...) torne-se balanceada pela duração da mágica. Não afeta o peso da arma, mas agora ela não ficará despreparada após atacar ou aparar, mesmo em caso de falha crítica no ataque.
Duração: 1 minuto.
Custo: 4 para fazer, 2 para manter uma arma que leve um turno para ser preparada; 6 para fazer, 3 para manter uma arma que leve dois turnos para ser preparada.
Pré -requisito: Aporte
Objeto: Pode ser feita sobre qualquer arma ou ferramenta. Custo em energia para criar: 150 para cada 0,5 Kg de peso (mínimo 0,5 Kg).

FLAVIUS

Eu e Julian nem bem chegamos ao vilarejo quando meu descuidado companheiro chamou a atenção de alguns — como direi? — amigos do alheio. Suponho que fez isso com o tilintar irritante daquelas quinquilharias que os magos sempre carregam.

Desconhecendo a cidade, logo fizemos uma curva errada e fomos abordados pelos mesmos tais homens. Claro que não nos reconheceram como membros do Protetorado do Reino e não nos deixariam partir sem combate. Pior para eles.

Eu já preparava para a luta meu braço metálico, a peça de armadura encantada que substitui meu membro amputado, quando Julian me deteve.

— Peço apenas um instante, caro Arkam — disse ele, concentrando-se e tocando com o dedo a peça metálica. Meu braço irrompeu em chamas, apavorando nossos oponentes e estampando um sorriso em meu rosto.

Enquanto eu queimava a face de um dos assaltantes (eram cinco, mas três fugiram), o próprio Julian sacou seu gládio para enfrentar o oponente restante. Sob efeito de alguma outra magia, atacava o pobre diabo mais rápido do que se podia ver. Realmente, as mãos DELE eram mais rápidas que a vista!

— Arkam, líder do Protetorado do Reino, durante uma das várias vezes em que perdeu a paciência com seu colega Julian, para esquecer disso logo em seguida.

VENENO!

Licantropos-cobra: traição, desprezo e peçonha para sua crônica de Lobisomem

Bem, vamos escrever alguma coisa original hoje. Não? Vocês querem mais licantropos? (suspiro) Ok, ainda tenho alguns aqui na manga. Vejamos... ah, acho que vocês vão gostar destes. Já jogou Vampiro: A Máscara? Ou, se você joga Vampiro, já jogou Lobisomem: O Apocalipse? Aqui está um povo mais ou menos no meio do caminho.

Eles estão por toda parte. Antes da Guerra da Fúria, a época em que os Garou decidiram exterminar todos os outros licantropos, eles eram um dos três povos-fera que viviam no Egito. Em sua companhia estavam o povo-gato Ba (ou Bastet) e o povo-crocodilo Mokolé. Durante a Guerra, muitos fugiram para lugares isolados, como a África e a América do Sul eram naqueles tempos; outros esconderam-se nas cidades dos humanos— na época os Garou evitavam cidades mais ainda do que hoje; não haviam Andarilhos do Asfalto e Roedores de Ossos, as atuais tribos urbanas.

Considerados pelos Garou como representantes da própria Wyrm, foram ainda mais caçados que outros licantropos. Adotaram um severo código secreto, semelhante à Máscara, mas menos civilizado: apenas aqueles em quem confiam podem saber a verdade sobre esse povo, e qualquer outro deve ser devorado. Com esse código em prática, centenas se sacrificaram por seus irmãos, convencendo os Garou (e quase todas as outras criaturas) de que a raça foi extinta.

Essa espécie nunca viu motivos para adotar um nome. Os poucos Garou que conhecem sua existência os chamam de Wyrmites; Tremeres e magos tradicionais dizem Serpentropos; os outros licantropos da América do Sul os conhecem como Serpentes ou Ofídios; e seus aliados ocasionais, os Seguidores de Set, os chamam simplesmente de Híbridos.

Eles mesmos dão pouco valor a nomes; quando precisam referir-se a seu povo, dizem "Predadores" ou algo parecido. Humanos ou criaturas sobrenaturais de pouco poder são "Rebanho" ou "Gado"; inimigos poderosos são "Caça", e os raros aliados são "quase-Predadores". Dirigindo-se a humanos ou inimigos, nem se preocupam em aprender seus nomes: chamam-nos de "Carne".

Eles são os Cobra.

Energia

Os Garou (lobisomens) têm Fúria e Gnose para ativar seus poderes. Os vampiros têm Pontos de Sangue. Os Cobra são predadores e, como os vampiros, abastecem seus poderes com energia que tomam de outras criaturas.

Para manter registro do que um personagem é capaz de fazer, em vez de Pontos de Sangue, usamos os Pontos de Energia. Um Cobra repõe esses pontos consumindo carne fresca (se possível crua, e de preferência viva). Um Cobra normalmente pode armazenar 20 pontos de Energia, mas seu limite máximo é 40; se um personagem tiver mais de 20 Pontos de Energia armazenados, isso causará uma deformação física temporária (a comida fica armazenada na barriga, formando uma enorme saliência) que reduz a Aparência a zero até que a Energia desça abaixo de 20.

O valor em Pontos de Energia das refeições varia. Cinco quilos de carne suína ou bovina, ou dois frangos inteiros (1 ponto). Um humano vivo, 40 pontos; morto, 20.

Se um Cobra ficar com 4 Pontos de Energia ou menos, será consumido pela fome; deve fazer testes de Força de Vontade (dificuldade 9 - Energia restante) para não devorar o que aparecer pela frente, até estar com pelo menos 5 pontos. A cada dia, ao acordar, o Cobra perde um Ponto de Energia. Se passar um dia com Energia zero, o Cobra morrerá.

Humanidade

Nem todo o povo-cobra é mau e cruel; muitos são nobres, enquanto muitos seriam considerados monstros. Para refletir isso eles possuem Humanidade, como os Vampiros; ela é dispensável para um NPC, mas para usar um Cobra como personagem jogador é necessário conhecer as regras de Humanidade de **Vampiro: A Máscara**.

Para jogadores de **Lobisomem**, um breve resumo: a Humanidade é graduada de 0 a 10, sendo que o 0 indica um monstro inumano. O personagem pode perder Humanidade agindo de forma cruel, ou ganhar humanidade (muito raramente!) de formas determinadas pelo Narrador.

Se atingir Humanidade 0 na forma de Grande ou Pequena Serpente, o personagem perde sua inteligência, memórias e poderes de licantropo, tornando-se uma cobra comum (jibóia, sucuri ou similar no caso de Grande Serpente). Se isso acontecer em qualquer outra forma, torna-se um monstro descontrolado (com todos os seus poderes) que ataca tudo e todos até devorar 10 vezes o seu peso em carne crua; então entrará em hibernação até morrer.

Frenesi

Como os vampiros e lobisomens, o povo-cobra também está sujeito ao estado de Frenesi. Isso pode acontecer em momentos de muita tensão, ou se o personagem ficar faminto (com menos de 5 Pontos de Energia) durante mais de 5 turnos seguidos. Use as regras de Frenesi de seu livro básico.

Durante o Frenesi, o personagem costuma fazer coisas que sua Humanidade normalmente não permite. Quando sair do Frenesi, faça os testes para cada ação abaixo de sua Humanidade que tenha realizado, mas diminua um ponto da dificuldade. Em caso de fracasso, o personagem perde um ponto de Humanidade. Se perder mais de um ponto dessa maneira, pode "trocar" cada 2 pontos perdidos por uma Perturbação.

Ao sair de um Frenesi, o personagem só pode perder Humanidade até chegar a Humanidade 2; nesse nível, o personagem acredita que tudo o que faça em Frenesi não é sua responsabilidade.

Se o Narrador diz que você entra em Frenesi e você NÃO QUISER entrar, pode tentar um teste de Força de Vontade com dificuldade a critério do Narrador. Se tiver sucesso, gaste um ponto de Força de Vontade temporário.

Vida Social

As principais características dos Cobra são a apatia e o pensamento a curto prazo; eles caçam, comem e não se preocupam com mais nada até sentirem fome de novo. Eles também consideram todas as outras espécies inferiores, até mesmo criaturas sobrenaturais.

A maioria dos Cobras prefere viver em forma animal; poucos escolhem viver em forma humana. A maioria desses não se importa com a sociedade humana. Vivem em porões e esgotos, alimentando-se sem preocupações, ou agem como assassinos — "trabalhando" apenas quando o produto de seu último "trabalho" tiver acabado. Muitas vezes, aqueles que vivem nas cidades são aliados dos vampiros Seguidores de Set.

Alguns raros espécimes, por motivos misteriosos, ocupam lugares "normais" na sociedade, ou mesmo misturam-se à sociedade vampírica. Mais tarde, quando se cansam deles, ajudam um bando de anarquistas a exterminar todas as testemunhas de sua existência.

Poderes Licantropos

Como todos os licantropos, os Cobra podem regenerar ferimentos: recuperam automaticamente um Nível de Vitalidade por turno, e podem regenerar membros perdidos.

Ferimentos causados por garras, dentes e bicos de outros licantropos são considerados "dano agravado" e não podem ser curados assim (apenas em tempo normal, explicado nos livros básicos de **Lobisomem** e **Vampiro**). Para regenerar de Ferido Gravemente para Ferido, ou de Espancado para Ferido Gravemente, o personagem gasta 1 Ponto de Energia; de Aleijado para Espancado, 2 pontos; e de Incapacitado para Espancado, 4 pontos. O Cobra não pode evitar a regeneração; se ele tiver a Energia necessária, ela será automática.

Como a maioria dos povos-fera, além da forma humana, os Cobra podem assumir quatro outras formas:

- **Forma Verdadeira:** similar à forma humana, mas alta, magra, com pele lisa e olhos com pupilas verticais. +1 na dificuldade para falar, Aparência -2, Carisma -2, Força +2, Destreza +2, Percepção +1.
- **Forma da Caça:** um enorme homem-serpente (como você já deve ter visto em outros RPGs). +2 na dificuldade para falar, Aparência -4, Força +2, Vigor +2, Percepção +2, Destreza +3.
- **Grande Serpente:** uma serpente de grande porte, do tipo constritora (que esmaga suas vítimas em vez de picar), como a jibóia, a sucuri e a píton. Força +3, Destreza +3, Vigor +2, Percepção +2.
- **Pequena Serpente:** uma cobra de tamanho menor. Destreza +3, Percepção +2.

Loucura!

Membros do povo-cobra não causam o Delírio — um efeito que impede humanos normais de acreditar que estão vendo um lobisomem. Em vez disso, ver uma destas criaturas provoca um sintoma muito mais grave: a loucura.

Qualquer pessoa que veja um membro desse povo em Forma Verdadeira ou Forma de Caça corre o risco de adquirir três Perturbações (descritas no capítulo Oito do livro básico), devendo fazer um teste de Força de Vontade para impedir isso. Cada sucesso evita uma Perturbação; em caso de falha crítica, o personagem ganha MAIS UMA perturbação — ou seja, quatro!

A dificuldade para esse teste é 6, mas o Narrador pode subtrair da dificuldade o nível de Ocultismo do personagem. Se a vítima já viu três vezes ou mais aquela forma, não precisa fazer esse teste.

Cobras Jogadores

Jogar com um Cobra é parecido com jogar com um vampiro. Você não é mais humano; sabe que é diferente e superior; mas deve se agarrar à sua humanidade . Ou era uma simples cobra rastejante que um dia descobriu ser bem mais que seus semelhantes, e agora deve descobrir o lado humano em você ou voltar a ser o que era.

Encorajamos os Narradores a explorar dramaticamente a perda da Humanidade, as relações do personagem com os outros, e principalmente com o "Gado".

Criação de Personagem

Atributos: 7/5/3

Habilidades: 13/9/5

Antecedentes: 5

15 Pontos de Bônus

Nascidos em forma humana: Força de Vontade 2, Humanidade 6

Nascidos em forma animal: Força de Vontade 3, Humanidade 5

Transformar-se em formas de cobra não exige nenhum teste; aproximar-se da forma humana, contudo, só é possível com um teste de Humanidade. A dificuldade normal é 6, mas pode ser maior se o personagem estiver com fome. Em caso de falha crítica, uma nova tentativa não será possível até o final da cena.

Lembre-se que as duas últimas formas não possuem mãos. Assim, sua Destreza representa apenas a agilidade corporal, e não habilidade manual.

O atributo Aparência, nas formas de cobra, é aparência animal; um personagem com Aparência 5, na Forma de Serpente Pequena, torna-se uma cobra muito bonita, como uma cobra- coral (não que isso faça muita diferença na maioria das situações...).

O povo-cobra tem presas afiadas, que causam dano agravado igual à Força+2. Essas presas são diferentes das de um vampiro ou lobisomem; são longas e finas, mas também muito resistentes — daí o dano maior.

Os Cobra falam sua própria língua, um idioma muito antigo que (como o povo) não tem nome. Não é necessário gastar pontos de Lingüística para conhecer esse idioma e aquele do país onde o personagem vive.

Poderes

Além de regeneração, mudança de forma e presas, os Cobra têm certos poderes que podem aflorar com a idade e experiência. Esses poderes são classificados em níveis, como as Disciplinas dos vampiros.

Um personagem não tem nenhum poder inicial; eles podem ser comprados apenas com Pontos de Bônus (5 pontos por nível) ou Experiência (10 pontos para o primeiro nível de um novo poder, ou o nível atual x6 para aumentar um poder existente).

Terror

Alguns Cobra possuem o mesmo poder do olhar da naja, ou do som do chocalho de uma cascavel: a intimidação. Sua simples presença já inspira certo receio. A voz dessas criaturas é doce e rude ao mesmo tempo, tornando muito fácil obter informações ou se fazer obedecer.

O personagem testa um Atributo social (de acordo com a situação) + uma Habilidade a critério do Narrador, com dificuldade igual à Força de Vontade da vítima; cada sucesso elimina um ponto da Força de Vontade PERMANENTE da vítima, mas apenas em relação àquele personagem. Esse poder funciona normalmente em quaisquer criaturas sobrenaturais, até mesmo espíritos, desde que sejam racionais (a critério do Narrador).

• Tortura

O método mais poderoso de Terror é a tortura; o personagem deve torturar alguém, podendo assim encantar a vítima ou qualquer espectador (ou todos). Uma vítima torturada é encantada pela dor, enquanto os espectadoras deixam-se impressionar pela crueldade da cena. Para esse fim, o Cobra pode torturar animais e até um boneco — desde que o faça de forma impressionante.

Para os Cobra, o uso de tortura é uma ação de Humanidade 3, seja a vítima humana ou animal — ambos são tidos como "inferiores". Torturar um semelhante é uma ação de Humanidade 5, porque o torturador não considera a vítima "indefesa" e sabe que, com suas capacidades de regeneração, o único inconveniente será a dor (que não significa muito para eles). Torturar um boneco ou uma vítima voluntária (talvez um aliado que se ofereceu bravamente, com o objetivo de ajudar o personagem a encantar um inimigo que está assistindo) é uma ação de Humanidade 6.

Sistema: teste Destreza + Tortura (uma Perícia encontrada em **Vampiro: Guia do Jogador**). A dificuldade é a Força de Vontade da vítima -1.

• • O Bote da Mamba

Neste nível o Cobra pode encantar uma vítima apenas "demonstrando" o que é capaz de fazer. Ele mostra à vítima (e apenas ela verá isto) sua Forma da Caça por uma fração de segundo somente.

Sistema: teste a Percepção DA VÍTIMA + Intimidação. A dificuldade é a Força de Vontade da vítima. O uso deste poder pode provocar Perturbações na vítima (veja coluna lateral).

• • • A Voz da Cascavel

Neste nível o Terror funciona apenas através da conversa. A voz do personagem é suficiente para produzir os efeitos do Terror, eliminando a Força de Vontade da vítima.

Sistema: teste Manipulação + Intimidação ou outra Habilidade adequada. Dificuldade normal (a Força de Vontade da vítima).

• • • • O Olhar da Naja

Este nível exige apenas um olhar para surtir efeito.

Sistema: teste Manipulação + Intimidação. A dificuldade é a Força de Vontade da vítima + 1.

• • • • • Escamas Hipnóticas

O Terror agora é passivo. Apenas olhar para o personagem já provoca intimidação na maioria das pessoas.

Teste: teste Força + Intimidação; a dificuldade é a Força de Vontade da vítima, mas esta perde apenas um ponto para cada 2 sucessos do Cobra.

Veneno

O personagem possui peçonha. Esse veneno ataca o sistema nervoso, como o veneno de cobra real.

Os efeitos do veneno são considerados dano agravado para todas as criaturas sobrenaturais — inclusive vampiros. A cura deve ser feita da maneira normal (soro antiofídico) para criaturas vivas; no caso dos vampiros, a única cura é renovar todo o sangue. Beber o sangue de alguém envenenado provoca em um vampiro os mesmos efeitos.

No primeiro nível de Peçonha, o veneno provoca a perda de um Nível de Vitalidade por hora; cada nível adicional reduz esse tempo à metade.

Sistema: para injetar a peçonha em combate, basta uma mordida normal (Destreza + Briga, dificuldade 5). Fora de combate, sempre existe a chance de aplicar a peçonha sem que a vítima tenha tempo ou chance de resistir.

Regeneração Extra

O personagem é capaz de regenerar dano agravado. Quanto maior o nível do poder, mais graves são os ferimentos que o Cobra pode curar.

- no primeiro nível ele pode, gastando 2 Pontos de

Energia, regenerar um nível de dano por turno até Ferido.
• • de Ferido Gravemente para Ferido, ou de Espancado para Ferido Gravemente, gastando 4 Pontos.
• • • de Aleijado para Espancado, gastando 8 pontos.
• • • • de Incapacitado para Aleijado, gastando 12 pontos.
• • • • • um personagem que possua o nível 5 desse poder é bem difícil de matar; se morrer com pelo menos 10 pontos de Energia (a menos que seja incinerado, desintegrado, devorado ou coisa parecida), o maior pedaço restante de seu corpo começará, depois de meia hora, a regenerar.

O tempo necessário para recuperar a consciência fica a critério do Narrador; quando isso acontecer, ele terá perdido os 10 Pontos de Energia e estará Incapacitado. Se ainda tiver mais 4 pontos (ou 12, em caso de dano agravado), imediatamente se recuperará para Aleijado. Na maioria das vezes, a menos que tenha aliados, o personagem acabará morrendo do mesmo jeito — de fome; por isso, a maioria dos Cobras com este poder também possuem Torpor, descrito a seguir.

Torpor

O personagem pode suspender suas funções vitais e hibernar. Nesse estado, não gastará nenhum Ponto de Energia por dia. Cobras com 0 Pontos de Energia que tenham este poder entram em torpor para, assim, adiar sua morte.

Cada nível em Torpor permite hibernar por um mês ou menos (o próprio personagem decide quando vai acordar). O personagem desperta se receber 3 pontos de dano ou mais de uma só vez. Dano menor que esse será automaticamente regenerado — exceto dano agravado.

Rapidez

Esse poder funciona da mesma forma que a Disciplina vampírica de mesmo nome: permite mover-se mais rápido que o normal, realizando uma ação extra por turno para cada nível de Rapidez. Usar Rapidez consome um Ponto de Energia.

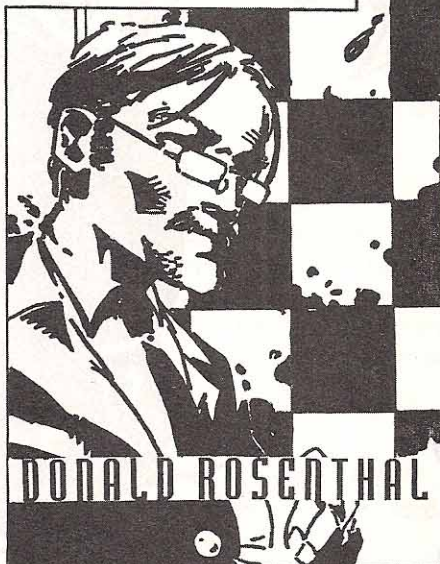
Encantar Serpentes

O personagem é capaz de convocar um número de cobras (normais) igual a dez vezes seu nível em Comando; o alcance é um raio de 6 m por nível. Além disso, ele pode comandar alguns desses animais: para comandos genéricos (pare, avance, ataque...), ele pode afetar 6 serpentes por nível; para comandos mais complexos, 3 serpentes por nível; e para controle completo, uma serpente por nível.

LALO

Amazônia e Pantanal

Os Cobra não são exatamente membros do Meio-Conselho (visto em "Inferno Verde", DB24); elas possuem um Conselheiro, mas não se envolvem muito com as outras espécies. Apesar de ser uma espécie numerosa e ter o poder do veto no Meio-Conselho, preferem uma grande batalha a defender os ideais do Conselho num processo lento como o que está sendo feito. No entanto, de todas as espécies do Meio-Conselho, são as que mais profundamente odeiam os Garou; vão arrancar as vísceras de um deles antes que ele tenha tempo de dizer "oi".

ato 1
N.W.O.
By J. M.. Trevisan and
Evandro T. Gregorio
BOA NOITE! HOJE APRESENTAMOS NOSSO CONVIDADO ESPECIAL, O EX-AGENTE GOVERNAMENTAL... DONALD ROSENTHAL.
DONALD ERA UM DOS RESPONSÁVEIS PELO SETOR DE INVESTIGAÇÕES DE ACONTECIMENTOS PARANORMAIS,...
COM ESPECIALIZAÇÃO EM EXTRATERRESTRES.
DONALD ROSENTHAL
DON, O QUE O LEVOU A FINALMENTE REVELAR O QUE SABE?
A VERDADE É QUE ESTOU CANSADO DE MENTIRAS, SALLY.
ESTOU CANSADO DE ME ESCONDER.
ELES APAGARAM MEUS DOCUMENTOS, DESTRUÍRAM MINHA CARREIRA... O QUE MAIS TENHO A PERDER?

DON, OS EXTRATERRESTRES ESTÃO *REALMENTE* ENTRE NÓS?
SIM. EXISTEM VÁRIOS DELES EM SETORES ESTRATÉGICOS DO GOVERNO.
A INVASÃO AINDA NÃO COMEÇOU PORQUE ELES AINDA TÊM MEDO DE NÓS. MEDO DO QUE PODEMOS FAZER.
A RÚSSIA E OS ESTADOS UNIDOS POSSUEM ARMAMENTOS CAPAZES DE DESTRUIR A TERRA...
...PELO MENOS VINTE VEZES.
E ISSO NÃO INTERESSA A ELES?
DE MANEIRA NENHUMA.
A POLÍTICA DE DESARMAMENTO FOI TOTALMENTE ARQUITETADA POR ALIENÍGENAS INFILTRADOS.
SEI... VOCÊ JÁ VIU ALGUM EXTRATERRESTRE? COMO ELES SÃO?
SIM. NÃO PUDE VÊ-LOS DE PERTO, UMA VEZ QUE ESTAVAM IMERSOS DENTRO DE TANQUES. ERAM PREPARADOS PARA O PROCESSO DE DISSECAÇÃO.
DE QUALQUER FORMA, POSSO DIZER QUE A MAIORIA DELES TEM PELE RELUZENTE... COMO SE FOSSE DE METAL...
...E UMA CABEÇA OVALADA E COMPRIDA. FOI SÓ O QUE PUDE VER...
OK, VAMOS AOS COMERCIAIS E VOLTAMOS LOGO.
EI JOE, O QUE É AQUILO? UM DISCO VOADOR?
NÃO BILLY, SÃO OS BISCOITOS *UFO*. E VÊM COM UMA PISTOLA MARCIANA DE BRINDE!
E ENTÃO, VOCÊ JÁ ESTÁ PREPARADO PARA O SABOR DE OUTRO MUNDO?

DE ACORDO COM RELATOS OFICIAIS ELES ESTÃO TENTANDO ENTRAR EM CONTATO COM SEU PLANETA NATAL.

DONALD ROSENTHAL

E ISSO PODE SER PERIGOSO?

SIM. MUITO.

DON, VOCÊ NÃO TEM MEDO DE REPRESÁLIAS DO GOVERNO?

NÃO, JÁ TOMEI PROVIDÊNCIAS QUANTO A ISSO.

ESTOU COM PASSAGENS COMPRADAS, E QUANDO ESTE PROGRAMA FOR EXIBIDO, ESTAREI BEM LONGE.

O GOVERNO COLOMBIANO FOI MUITO GENTIL EM ACEITAR MINHA SOLICITAÇÃO DE ASILO POLÍTICO.

E DOS EXTRATERRESTRES?

TAMBÉM NÃO. ELES ESTÃO MAIS PREOCUPADOS COM SEUS OBJETIVOS GLOBAIS. PARA ELES EU NÃO SIGNIFICO MUITA COISA.

FASCINANTE O SEU DEPOIMENTO, DON.
PENA QUE TENHA ERRADO EM ALGUNS PONTOS. ACHO QUE VAMOS TER QUE CANCELAR A EXIBIÇÃO DO PROGRAMA
CANCELAR? NÃO ESTOU ENTENDENDO...
LEMBRA QUANDO DISSE QUE NÓS NÃO NOS IMPORTÁVAMOS, DON?
ESTAVA ERRADO. NÓS NOS IMPORTAMOS. NOS IMPORTAMOS MUITO.
BLAM
EI JOE, O QUE É AQUILO? UM DISCO VOADOR?
NÃO BILLY, SÃO OS BISCOITOS UFO.
E VEM COM UMA PISTOLA MARCIANA DE BRINDE!
E ENTÃO,...
...VOCÊ JÁ ESTÁ PREPARADO PARA O SABOR DE OUTRO MUNDO?
UFO'S